#310 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

HET REGENT GOUD! DIKKE NEGENS VOOR DEATH STRANDING, LUIGI'S MANSION 3, THE SWITCHER 3 EN YOOKA-LAYLEE • WAAROM DE XBOX ONE VERLOREN HEEFT • EERSTE INDRUK HTC VIVE COSMOS

WWW.PU.NL
DEC 2019
€ 5,25





Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 57,50** (€ 4,79 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 31,50** (€ 5,25 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,25** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME

GOUDEN SPECLAP

Ter gelegenheid van de release van Call of Duty: Modern Warfare organiseerden we een gepast evenement voor onze fam, genaamd Gold Spec-Lap Tournament (of Gouden Speclap-toernooi). Degene die de winst binnen hengelde, mocht genieten van een door Tjeerd gebakken gouden speklap.







SUB-PARTAY!

Wie weleens onze Twitch-events bezoekt, weet dat het er erg gezellig aan toe kan gaan. Daarom besloten we eens een avondje partygames te spelen en Fristi te drinken met onze community tijdens een speciale Sub-avond. Wat een feest!







DAG, VRIEND ...

We hebben deze maand afscheid genomen van onze geniale videoman Matthijs. Hij moest vanwege een meisje zo nodig helemaal naar het oosten van het land verhuizen ... We hebben hem daarom een kabouter cadeau gedaan tijdens de F1-stream.







Pag. 020

Pag. 022



Pag. 056



Pag. 064

Pag. 066

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

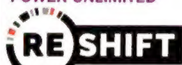
REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

EFFE OVER CIJFERS



CIJFERS? DA'S NEGEN VAN DE TIEN KEER LACHEN



Met de cijfers die redacteuren aan games geven bemoei ik me dus helemaal niet. Nooit niet en zal ik ook nooit doen. Dit omdat ik de spil ben tussen de redacteuren en de uitgevers, en ik wil iemand niet het gevoel geven dat iets of iemand op een of andere manier kan worden beïnvloed.
Tijdens het nakijken van het nummer dat je nu voor je hebt liggen viel me op dat we aardig wat Gold Awards hebben uitgedeeld deze maand. Top! Hoe meer hoe beter, want dat betekent dat jij en ik lekkere games hebben om te spelen. Nu krijgt Death Stranding een 90 en The Witcher 3 op de Switch een 94, en wat ik even duidelijk wil maken is dat dit niet automatisch betekent dat The Witcher 3 een betere game is dan Death Stranding. Sowieso zijn het compleet verschillende titels, op verschillende platformen en daarom niet met elkaar te vergelijken. Belangrijker – en vooral bij Power Unlimited – is dat deze reviews van verschillende schrijvers komen. Raf is een heel ander persoon dan Jacco. Terwijl Jacco eigenlijk net komt kijken, begint Raf alweer aardig krom te lopen. Toch is deze 90 Rafs hoogste beoordeling tot nu toe. Cijfers geven aan games is geen exacte wetenschap, maar meer een gevoel. Waarom geef je dan überhaupt cijfers? Dat zou een vraag kunnen zijn. Omdat cijfers tof zijn en interessante discussies opleveren, en dat is negen van de tien keer lachen. ● *Martin*

Ondertussen...

Samuel



Heeft deze maand ...

... de perfecte burger gemaakt, helemaal from scratch! Dat betekent dat ik dus zelf het brood heb gebakken, m'n eigen mayonaise heb gemaakt én zelf het gehakt heb gemalen. Duurt effe, maar dan heb je ook wat!

Martin



Had deze maand ...

... een kleine Inside Gamer-reünie. Het zou zomaar kunnen dat ...

Ed



Besloot deze maand ...

... dat het vaarseizoen officieel gesloten is. De Baklap (ja, zo heet mijn sloepje) gaat weer een halfjaartje op het vasteland bijkomen van alle zomerse avonturen.

Wouter



Zat deze maand ...

... met m'n togus in Japan, waar ik onder meer koekjes uit m'n mond liet sabbelen door allerlei gezellige dieren op een Japanse kinderboerderij.

Florian



Bleef zich deze maand ...

... afvragen waarom mijn katten het zo leuk vinden om bovenop de controllers te gaan liggen! Gelukkig heb ik (nog) meer controllers dan poezenmormels in huis.

Dennis



Zat deze maand ...

... in Oga's Cantina in Galaxy's Edge, Disneyland. Die tent was speciaal voor ons afgehuurd, en hier ziet u Jurian van Tweakers en yours truly na een cocktail of negen terwijl ik de gepaste Star Wars-groet breng.

Jurjen



Besefte deze maand ...

... dat ik in 2020 een kwarteeuw in de game-industrie werk. In 1995 begon ik bij Nintendo, en een van de tofste dingen die ik daar deed was het vertalen van de super-RPG Lufia naar het Nederlands. Zou ik zó weer doen!

JJ



Deed deze maand ...

... aan no-lifen door in 18 uur naar level 42 te grinden in CoD Modern Warfare. Daarna kende ik de maps beter dan de route van huis naar het station.

Eelko



Was deze maand ...

... jarig en kreeg van zijn lieftallige vrouw ... een keukenmachine! Ik heb haar vorig jaar een Switch cadeau gedaan en zo is iedereen weer happy.

Tjeerd



Was deze maand ...

... per ongeluk in Limburg vanwege de release van Call of Duty. Op deze foto probeer ik vanaf een heuvel vast in te spelen met CoD Mobile. Je begrijpt dat ik de rest van het weekend met een blauw oog rondliep.

Raf



Kreeg er deze maand ...

... zo langzamerhand genoeg van dat mijn pantserbikini nu al drie Blizzcons op rij niet door de security kwam (en dus wéér als mezelf moest rondlopen).

Graddus



Realiseerde zich deze maand ...

... dat dit najaar lang zo slecht nog niet is! The Outer Worlds, Death Stranding, Modern Warfare ... en ik maar denken dat ik zonder al te grote backlog 2020 in kon. Ha!

Wordt vervolgd ...

GEZELLIGHEID

Terwijl jij met je luie reet in je eigen viezigheid lag te niksen, ging het werk hier gewoon door. Al die games moeten toch door iemand worden gespeeld, tenslotte! Desondanks was er zo nu en dan ook tijd voor de broodnodige afleiding. Kijk maar!



Zoals je misschien wel hebt meegekregen, hadden we deze maand een evenementje georganiseerd.



De winnaars mochten genieten van een door Tjeerd gebakken speklappie, dat we voor de gelegenheid goud hadden gespoten.



Dit zijn ze. We hebben ze daarna nooit meer gezien.



We hebben een nieuw logo, gemaakt door het nichtje van Superfan Peter. Wanneer en of we hem ook echt gaan gebruiken, is nog niet helemaal zeker.

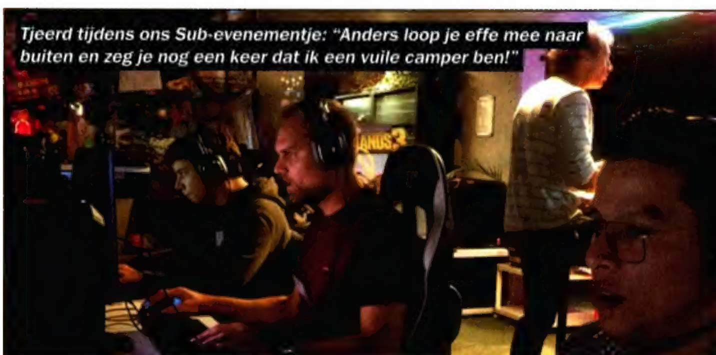
Dennis Mons de Wonderspons heeft eens goed de beest uitgehangen in de Star Wars-bar en werd de volgende ochtend naar verluidt wakker naast een Wookiee genaamd Pruimtabak.





Tjeerd tijdens ons Level Up-evenementje: "Anders loop je effe mee naar buiten en zeg je nog een keer dat ik een vuile camper ben!"

Tjeerd tijdens ons Sub-evenementje: "Anders loop je effe mee naar buiten en zeg je nog een keer dat ik een vuile camper ben!"





Ook niemand minder dan Yarasky kwam nog effe kijken tijdens Level Up.



We hebben de lieftallige Tess zover gekregen om onze vette nieuwe sweaters in het zonnetje te zetten. Ook hebben? Check onze merch op pu.nl/shop!

Power Spy

● De PlayStation 5 is deze maand aangekondigd en zal uitkomen rond de feestdagen van 2020.

● Het is toch jammer dat Sony niet van die gekke codenamen bedenkt als Microsoft met de Xbox.

● Het zou fantastisch zijn als iedereen anderhalf jaar over de PlayStation Snottebel zou praten. Of de PlayStation BBQ.

● Numerologen waren er overigens bij de PlayStation 4 van overtuigd dat het apparaat nooit het getal 4 zou dragen, aangezien dat in het Japans iets naargeestigs betekent.

● Wat het precies is, weet de Spy niet meer, maar het zou iets zijn als de dood, schaamhaar op de toiletbril of van die kleine kuthondjes die door hun baasjes mee worden genomen in een kinderwagen.

● Gelukkig betekent de 5 niks raars in Japan. Hoewel, dat weet je nooit zeker. Er is altijd wel iemand die een gekke referentie weet te vinden.

● Straks hebben we ineens allemaal een console in huis die wordt geassocieerd met harde knetterscheten.

● Dennis is een van de grootste Star Wars fans in Nederland, dus je zou zeggen dat ie blij was toen ie naar Amerika werd gevlogen voor de nieuwste Star Wars game.

● Nou, hij was bijna een soort van blij. Want 'er was nog zoveel te doen' en 'de vlucht is zo lang' en hij 'wilde eigenlijk nog naar de kapper'.

● Gelukkig was de game heel tof en dat toverde bijna een glimlach op het gezicht van de mopperspons. Bijna ja, want daarna 'moest' hij na sluitingstijd rondlopen in een Disney pretpark.

● Waar de meeste fans daar naderhand hun beddengoed van moeten verschonen, was het volgens Dennis wel tof, maar toch ook een beetje naargeestig: 'want er was vrijwel niemand'.

● Dennis is zo iemand die nog zou balen als 'ie een miljoen euro in z'n handen gedrukt zou krijgen, omdat ie dan naar de bank moet om het op z'n rekening te zetten 'en het is al zo koud en best wel een stuk lopen'.

VOLOP THIRD PARTY-SUPPORT VOOR SWITCH

MAAR HOELANG NOG?

Als iemand die al sinds het NES-tijdperk Nintendo-fan is, deed het me pijn om te zien hoe de support van third party's voor Nintendo-consoles sinds het SNES-tijdperk drastisch is afgenomen, om tijdens het Wii U-tijdperk vrijwel volledig op te drogen. Maar gelukkig is de support in het Switch-tijdperk weer helemaal terug!

door: **Jurjen**

Hoewel de Switch een stuk minder krachtig is dan de PS4 en Xbox One, verschijnen er voor Nintendo's hybride-console toch aardig wat ports van grote, geliefde games die eerder alleen op pc en/of de consoles van Sony en Microsoft te spelen waren. En hoewel die games soms een maatje te groot voor de Switch lijken, lukt het ontwikkelaars met wat trucs en concessies toch om technisch veeleisende games als Skyrim, Doom, Wolfenstein, Mortal Kombat 11, The Witcher 3: Wild Hunt en Overwatch heel fatsoenlijk op de Switch te laten draaien. Oké, nooit zo fraai als op de andere systemen, maar toch: dankzij de handheldstijl kan ik ze waar ik maar wil spelen, en dat is toch wel effe een flinke stap vooruit met wat ik op de 3DS gewend was. Bovendien is het voor gamers die alléén een Switch hebben geweldig dat ze nu hoe dan ook de mogelijkheid hebben om te genieten van genoemde meesterwerkjes, om nog maar te zwijgen van de vele toffe games die indies en AA-studio's naar de Switch brengen.

Warm bad

De rijkdom aan third party-support voelt als een warm bad nadat derde partijen zich tijdens het Wii-tijdperk van Nintendo afkeerden, en tijdens het Wii U-tijdperk eigenlijk alleen Nintendo zelf interessante games voor die console uitbracht. Enige kink in de kabel is dat met de lancering van de PS5 en de volgende Xbox eind 2020, games verschijnen die technisch nog veel meer van die consoles verlangen, waardoor het gat met de Switch hoogstwaarschijnlijk te groot wordt om dat nog met ports te kunnen overbruggen. Maar goed, dan speel ik die ports van Witcher IV en Mortal Kombat 12 wel in 2024, als ze voor de Switch II verschijnen ...



IT'S A DIRTY JOB ...

STEEDS MEER STREAMERS MET BURN-OUTS

We kijken bij de PU graag naar livestreams en we gaan ook regelmatig zelf een paar uur voor de camera zitten om de kijkers thuis te entertainen. Maar de kilometers die wij tijdens deze streams maken, vallen totaal in het niet bij de dames en heren die zich thuis fulltime op streams richten.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Een bekende streamer als Ninja tikte in 2018 3600 uur aan. Dat zijn negentig(!) volle werkweken in een jaar! Logisch dat er internationaal, maar ook in Nederland zelf steeds meer streamers een burn-out te pakken hebben of tijdelijk een pauze nemen om die burn-out vóór te zijn – denk bijvoorbeeld aan Lirik en Tfue. En ik denk dat dit de komende tijd alleen nog maar erger gaat worden. Er wordt mij ook regelmatig gevraagd waarom ik thuis niet stream. Kan ik toch mooi een extra zakcentje mee verdienen? Maar ik wil het niet. Ik vind streamen cool en ik bewonder een aantal streamers bijzonder, maar het lijkt me ook een onmenselijke baan. Pro-streamers doen het soms zes tot acht uur per dag, veelal vijf of meer dagen per week. Ja maar, hoor ik je zeggen, je werkt toch ook acht uur per dag, vijf dagen in de week? Klopt. Maar je hebt dan wel pauzes, je doet het werk samen, je hebt de mogelijkheid om even weg te lopen van je bureau. En als je een slechte dag hebt, dan doet je collega effe wat meer. Bij streamen moet je zes tot acht uur non-stop presteren.



Issues

En dan is er nog een belangrijk verschil: voor een baan krijg je gewoon betaald, terwijl streamers afhankelijk zijn van donaties. En wie weet doneert er tijdens een sessie vrijwel niemand. Dan heb je een paar uur voor de kat zijn punani zitten te presteren. En effe een weekje stoppen is vaak geen optie, want niks zo vluchtig als de streaming-community. Voor jou honderd andere streams, dat is de harde realiteit. Ook bij de PU kunnen we de last van een stream netjes verdelen over meerdere redacteuren. Een streamer thuis kan dat niet. Dat alles maakt streamen erg lastig om te integreren in een normaal gezond leven, dus krijg je – helaas – last van mentale issues. Ik hoop echt dat hier een oplossing voor komt, want het zou zonde zijn als populaire streamers straks bij bosjes wegvallen.



COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

CALL OF DUTY-SPELERS ZIJN ZEIKERDS

Eindelijk heb ik weer een ouderwets fijne Call of Duty in mijn PlayStation 4 zitten. And that makes me happy ...



Natuurlijk zitten er een paar zaken in de game die ik minder vind. De thematiek van het singleplayer-verhaal had wat mij betreft wat dieper uitgewerkt kunnen worden, Ground Wars hadden ze niet moeten doen en sommige maps zijn wat te groot voor de typische CoD-gameplay. Maar echt storen doe ik me er niet aan.

Waar ik me wel aan stoor – en goed ook! – is het hemeltergende gezeik vanuit de CoD-community. Wat een stelletje wankers. Dat de maps te veel uitnodigen tot campen, dat de maps onduidelijk zijn, dat sommige wapens OP zijn, et cetera, enzovoort. Weet je wat het probleem is? Dat jullie zo ongelofelijk gewend zijn geraakt aan die simpele free-to-play/pay-to-win/jump-around-meuk, dat jullie skills inmiddels volledig verdampt zijn.

Wat nou?!

Wat nou campers?! Ten eerste moet ik de eerste camper nog tegenkomen die 20+ kills maakt vanuit zijn holletje of de wedstrijd voor zijn team wint. Ten tweede: geduld! Rook die gast uit met je teamleden; zo gepiept. En wat nou, de maps zijn onduidelijk?! Ja, grote omgevingen met veel gebouwen hè, met meerdere lagen erin. Dat is wat anders dan die fijne lege werelden van Fortnite en Apex. Nou moet je een keer opletten! Nou moet je opeens nadenken en rustig aan doen omdat rennen je positie op de mini-map verraadt. En wat nou wapens OP? Welkom in de wereld van gamers die échte skills hebben en snel en accuraat kunnen mikken!

Ik ben blij dat ik geen developer ben en al dat gezeur moet aanhoren. Eerst was CoD te kiddy, te compact en te weinig boots on the ground dus terrein voor de bunny hoppers. Passen ze dat aan, vinden ze het weer te wijds en te veel camper-territorium. Fuck dat! Ik erger me nooit aan campers, behalve op de snelweg.

AAN EEN DOOD PAARD MOET JE NIET TREKKEN

Steeds meer games zijn tegenwoordig services. Een 'game as a service' is een hippe term voor een spel dat via passes, microtransacties en updates een aantal jaren mee moet en dus niet (alleen) bij launch het (grote) geld moet opbrengen.

Het principe van een 'service-game' kan – indien goed uitgevoerd – helemaal cool zijn; denk aan GTA Online, Destiny 2 of Borderlands 3. Niks leukers dan iets wat je tof vindt een aantal jaren kunnen spelen omdat de developer de content fris houdt. Maar net als bij de MMO-rage destijds, is niet elke partij in staat om een goede service-game te ontwikkelen, waardoor (lang) niet alle service-games een financieel succes zijn. En wat dan? Stoppen klinkt logisch, maar dat is het niet omdat je net een structuur, begroting

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

en team hebt opgesteld dat gezamenlijk een aantal jaar moet zien te overbruggen. Bij een slechte oldskool singleplayer is het simpel gesteld een kwestie van uithuilen en opnieuw beginnen. Dan loop je jaren aan ingecalculeerde opbrengsten mis, en dat doen publishers nu eenmaal niet graag.

Kapot

Dus proberen ze er dan toch nog maar wat van te maken, met soms desastreuze gevolgen. Kijk maar naar Fallout 76, een service-game waar niemand op zat te wachten, die bij de launch niet goed werkte, en nu opeens modes krijgt die mensen in het begin al wilden, maar waar je nu wel extra voor moet dokken. En die modes werken dan ook weer eens niet. Dus is Fallout 76 kapot. Als Bethesda niet snel maatregelen neemt, kan het spel zomaar eens de Fallout-franchise flink beschadigen.

En dan Anthem (zie screen): EA wilde Destiny'tje spelen met een game die minimaal een jaar of vijf moest floreren. Helaas moest-ie al meteen bij de geboorte aan het zuurstof, en ondanks diverse patches en updates spelen maar weinig mensen deze game.

En o ja, ook Ghost Recon Breakpoint is een service-game die razendsnel gemaakt moest worden omdat Wildlands succesvol was (Breakpoint was in eerste instantie Wildlands 2). Resultaat: vlees noch vis waar Ubisoft de komende maanden met allerlei patches toch nog wat van probeert te maken.







Iedereen is tegenwoordig into games 'n shoes ...

Ook The Division 2 was geen onverdeeld financieel succes.

Ezels

En zo kunnen we nog wel effe doorgaan. Voor elke succesvolle service-game zijn er wel een paar die flagrant falen. En de reden is eigenlijk heel simpel: gamers hebben geen tijd om meerdere service-games tegelijk te spelen en ook niet de cash om voor al die microtransacties te lappen. En als een service-game dus niet beduidend beter is dan de service-game die men al speelt, dan komt zo'n game negen van de tien keer totaal niet van de grond. En dat is exact wat er gebeurde in de tijd van de MMO-rage, met zware verliezen en soms zelfs faillissementen tot gevolg. Wat was dat spreekwoord ook alweer? Een ezel stoot zich geen twee keer ...

Power Spy

● Blizzard heeft deze maand niet zo'n beste beurt gemaakt. De ontwikkelaar en uitgever van onder andere World of Warcraft en Hearthstone strafte professionele Hearthstone-speler Blitzchung die openlijk de protesten in Hong Kong steunt.

● Blitzchung maakte daarbij het statement 'Free Hong Kong!' en droeg op dat moment een skibril en een gasmasker, dat veel protesteerders in Hong Kong dragen.

● De livestream werd per direct stopgezet en de speler én commentatoren kregen een schorsing van een jaar. Daarnaast werd 10.000 dollar aan prijzengeld afgepakt.

● Het internet was in rep en roer, want een jaar geband voor een mening? Dat klinkt verdomd veel als censuur.

● Zeker als dit een mening is die niet heel erg lekker valt bij China, precies het land waarin Activision-Blizzard succesvol wil worden en hun grote investeerders vandaan komen.

● Saillant detail is dat Blizzard China, kort nadat de schorsing bekend werd, een statement publiceerde waarin wordt verklaard dat ze 'altijd de trots van hun land zullen verdedigen'. Alles riekte dus naar een politieke actie.

● Maar ... de reden voor de schorsing lag veel meer voor de hand dan inmenging van China. Met z'n skibril en gasmasker leek Blitzchung te veel op een personage uit The Division 2. En dat kon natuurlijk niet.

● Zoals een brave publisher betaamt, kwam Blizzard er na het gezeik op terug. Blitzchung kreeg zijn prijzengeld alsnog en de schorsing werd verlaagd naar 6 maanden. Het internet heeft dus de kracht om schorsingen te halveren.

● Had de Powerspy dit maar geweten toen hij tijdens zijn middelbareschooltijd een jaar werd geschorst omdat hij in het laatje van de conrector had gepoept en het daarna op slot had gedraaid.

● Dat had het internet vast ook prachtig gevonden.

● Doom Eternal is uitgesteld. De game zou eigenlijk 22 november uitkomen, maar is verschoven naar maart 2020. »

Power Spy

● Volgens id Software is deze vertraging nodig om de snelheid en de gepolijste kwaliteit te garanderen.

● Tja, Eternal. Met zo'n naam vraag je er eigenlijk ook een beetje om. We zijn hopelijk Duke Nukem Forever toch niet vergeten?

● De Powerspy heeft die game verdomme 10 jaar in de gaten moeten houden voordat 'ie uitkwam. En in de tussentijd werd het enige polijsten dat de makers deden, met een rol gebruikt pleepapier uitgevoerd.

● Eindstand was dat die game zo afgewerkt was als een hoer met een clownspruik op en tetten tot d'r knieën. Helemaal niet dus.

● Death Stranding is om te janken. Dat zegt de baas van Sony.

● Nou ja, op een goede manier dan. Want Shuhei Yoshida (zo heet die gast) heeft de game al tien uur gespeeld en vergeleek het met een heel goed gemaakte Netflix-serie; de opbouw is heel goed en laat nog zoveel te fantaseren over.

● Hij garandeert dan ook dat je zeker weten moet janken als je het tweede gedeelte van de game bereikt.

● Deze ongegeneerde reclame voor zichzelf is sowieso al om te janken, dus vind je het erg als we je niet direct op je woord geloven, meneer de Sony president die er zelf vrij veel baat bij heeft als Death Stranding als een tiet verkoopt?

● Over gegarandeerd janken gesproken; deze maand lag Fortnite bijna twee hele dagen op z'n gat.

● Z'n zwarte gat weltevergeten, want het populaire Battle Royale eiland werd opgeslokt in een zwart gat en dat viel menig gamer rauw op z'n dak.

● Een briljante strategie van Epic Games natuurlijk, want die gasten moesten de game een flinke update geven en daarvoor moest ie sowieso effe down, dan kan je er maar beter een evenementje van maken.

● Pornhub was het sowieso wel eens met die strategie, want die zagen 'toevalligerwijs' ineens een enorme piek in verkeer op hun website. »

OPUNIE

ZÉKER VOOR MENSEN DIE ZUIGEN
FORTNITE IS CHILLER DAN OOIT

Fortnite valt bijna niet in de PU te beschrijven, omdat de game zó snel verandert dat de beschrijving alweer achterhaald is op het moment dat de PU je deurmat raakt. Toch wil Jurjen deze maand wel iets kwijt over deze 'grootste game van het moment', en typisch zo'n game waar werkelijk iedereen wel iets van vindt.

Ik moest wel effe lachen toen ik begin oktober iets las over de Fortnite Professional Players Association. Een groepje professionele Fortnite-spelers had een clubje opgericht om professionele Fortnite-spelers te vertegenwoordigen. Dit om – ik citeer – 'de meest productieve dialoog mogelijk met de ontwikkelaars te voeren'. Euh, juist.

Ik snap die jongens wel. Die hebben er geen zin in dat de ontwikkelaars van Fortnite allerlei shit in de game gooien die helemaal niet aansluit op hun professionele spel. Zoals van die gekke balletjes-voertuigen of overpowered mechs. En ze hangen natuurlijk op precies die forums rond waar heel veel mensen over dat soort dingen klagen. Dus den-

door: **Jurjen**

ken ze er goed aan te doen om een clubje op te richten dat de professionele grieven over Fortnite kan overbrengen.

Kansloos

Gelukkig trekt Epic, de maker van Fortnite dus, zich daar niets van aan en gaat het lekker z'n eigen gang. Zoals begin oktober, toen Fortnite zowaar een paar dagen op zwart stond. Of met de introductie van bots, toen Fortnite weer tot leven kwam in Chapter 2. Die bots hebben voor mij de lol in Fortnite spelen zo ongeveer verdubbeld. Want zoals ik vorige maand al schreef, ben ik niet zo'n ster in de game. Toch speel ik zeer regelmatig Fortnite, al was het maar om effe wat lol met vrienden, kids en andere familie te beleven. Lol die uiteindelijk altijd wel weer wordt beëindigd door een of andere supergoeie, scherpschietende meesterbouwer die me kansloos uit de game knalt. Maar goed, dat hoort bij de game, natuurlijk.

Dus niet.

PTSAFA

Nu de honderd spelers op het battle royale-eiland niet allemaal spelers, maar ook bots zijn (hoe beter je bent, hoe minder bots) kan ik als zelfverklaard 'slechte Fortnite-speler' óók eens ervaren hoe het is om mindere 'spelers' (bots dus) lekker af te knallen. En mede omdat er minder gevaar is van échte spelers beweeg ik me een stuk relaxter over het eiland. Een eiland dat zélf ook nog eens een stuk relaxter is gemaakt, met minder sci-fi-tech, méér natuur, meer vakantieachtige plekjes en mogelijkheden om te zwemmen en zelfs te vissen. Doe het rustig aan, lijkt de boodschap die ook het artwork en de filmpjes van Chapter 2 uitstralen. En dat doe ik. Samen met vrienden heerlijk kutten met die bootjes, even een squadje bots opruimen, gewonde vrienden genezen met de verbandtrommelgun, af en toe een Victory Royale halen – dikke lol gewoon.

Geen idee wat de Fortnite Professional Players Association er allemaal van vindt, maar aangezien die nog geen procent van de 250 miljoen actieve spelers vertegenwoordigen, lijkt dat me ook niet zo interessant. Als zelfbenoemd vertegenwoordiger van de véél grotere People That Suck At Fortnite Association geef ík Chapter 2 in elk geval mijn zegen.



"Onze games hebben geen pay-to-win-elementen aan boord"



Daar houden we je aan, Yves Guillemot!

WWE 2K20 GAAT NIET ZO LEKKER

Op het moment dat ik dit schrijf heb ik nog geen idee wat Graddus van de game vindt (zie Ook Gespeeld), maar dat het niet helemaal lekker gaat met deze titel is wel duidelijk.

door: **Martin**
twitter.com/martinverschOOr

Gemiddeld krijgt deze game een 42 van professionele reviewers. Het spelende publiek is nóg kritischer en 'bekroont' WWE 2K20 met een 14. Nu ben ik er niet voor om iemand na te trappen wanneer hij of zij op de grond ligt te spartelen, maar hier had toch echt iemand moeten zeggen: "Weet je wat jongens, we laten 'm nog maar effe in de koelkast liggen."

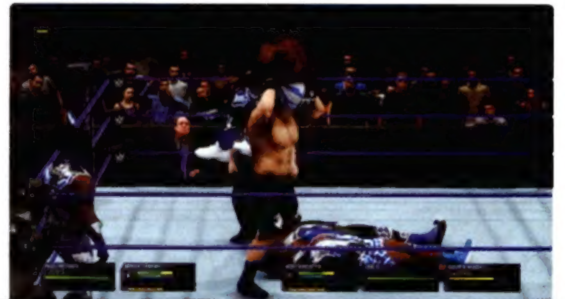
WWE 2K20 zit vol glitches, ontbrekende features, crashes, animatieproblemen, lag, slechte graphics, ongelukkige modellen voor sterren zoals The Rock en John Cena, slechte physics en nog veel meer narigheid. Je hoeft geen expert te zijn om de conclusie te trekken dat dit niet helemaal aan de eisen van een 50 euro kostende AAA-game voldoet. Hoe ze het voor elkaar hebben gekregen weet niemand, maar WWE 2K20 is erop achteruitgegaan in vergelijking met 2K19.

Gelukkig hebben we de social-mediaposts van enkele dappere gebruikers nog, want die zijn dan wel weer lachen.

THEY'VE BEEN MAKING THIS FUCKING GUY IN VIDEO GAMES FOR TWO DECADES HOW THE FUCK IS THIS POSSIBILE?!



What on earth is going on here @WWEgames? Why are their 2 @XavierWoodsPhD's?



AMSTERDAM 1666 LÉÉFT (WEER)
BESTE 'IN NEDERLAND SPELENDE GAME' OOIT?

Het leuke van games is dat ze je in een oogwenk naar de gekste omgevingen kunnen verplaatsen. En niet alleen naar fantasielandschappen, maar ook naar echte of historische plaatsen, zoals het Amsterdam van 1666.

door: **Jurjen**

Londen en Parijs komen we regelmatig tegen in games, om over de grote Amerikaanse steden nog maar te zwijgen. Maar naar Nederlandse steden in games moet je echt even zoeken. Dan tref je die steden af en toe aan in games die tijdens de Tweede Wereldoorlog spelen, zoals Rotterdam en Nijmegen in Battlefield V. Rotterdam zat trouwens ook in Hitman: Codename 47, terwijl Amsterdam als grootste en bekendste stad van Nederland het meest in games is gebruikt, waaronder in Call of Duty: Black Ops 2 en Duke Nukem 3D. In 2000 verscheen zelfs een first-person shooter die helemaal in Amsterdam speelde, maar dit 'Amsterdoom' deed de stad niet echt eer aan. Dat moet Amsterdam 1666 wél gaan doen.



De duivel

Amsterdam 1666 is het geesteskind van Patrice Désilets, de creative director die in zijn Ubisoft-tijd aan de wieg stond van de Assassin's Creed-serie. Amsterdam 1666 werd al in 2012 aangekondigd, toen bekend werd dat Desilets hem voor THQ Montreal mocht ontwikkelen. Maar toen ging THQ failliet, werd THQ Montréal gekocht door Ubisoft en Désilets door Ubisoft ontslagen. Vervolgens heeft Désilets hard moeten knokken om de rechten op zijn eigen Amsterdam 1666 van Ubisoft terug te krijgen. Dat lukte in 2016, waarna Désilets de wereld toonde wat hij met Amsterdam 1666 voor ogen had: een game waarin je de duivel speelt, inclusief scènes waarin je duivelse geest overspringt naar dieren als ratten, kraaien en katten. Dit alles uiteraard tussen de pakhuizen en grachten van het Amsterdam zoals dat er in 1666 zou hebben uitgezien. En dan dus inclusief invloeden uit de Assassin's Creed-serie, die bijvoorbeeld zijn te herkennen in de details van de historische omgevingen en de vloeiende manier waarmee je die tot in de gekste hoekjes kunt beklimmen en verkennen.

Uit de ijskast

Maar toen werd het opeens akelig stil rondom Amsterdam 1666 en wierp Désilets zich met zijn eigen studio Panache Digital Games op de ontwikkeling van Ancestors: The Humankind Odyssey, dat afgelopen zomer verscheen. Daardoor leek het erop dat Amsterdam 1666 in de ijskast was beland, maar niets is minder waar, verkondigde Désilets onlangs in een gesprek met Eurogamer, waarbij hij eerst zei de game zeer serieus te nemen, om vervolgens min of meer per ongeluk te verklappen dat het de game is waar hij nu met zijn studio aan werkt. Gezien de creatieve staat van dienst van Désilets lijkt dat me nieuws om vrolijk van te worden, en niet alleen voor mensen die in Amsterdam of Nederland wonen.

> "Het is onze ambitie om cross-platform gameplay in al onze titels te verwerken"



En nog een fijne quote van mister Guillemot; moge de rest hem volgen . .

PS4 BESTVERKOCHTE CONSOLE OOIT
NOU JA, BIJNA DAN ...

Met 102,8 miljoen verkochte exemplaren haalt de PlayStation 4 de Wii én de PSX in qua verkoopcijfers, waardoor het nu de op één na bestverkochte homeconsole ooit is. Alleen van de PS2 gingen er meer over de toonbank.

door **Martin**
twitter.com/martinverschOOr

Enkele maanden geleden maakte Sony bekend dat er 100 miljoen exemplaren van de PlayStation 4 zijn verscheept, wat natuurlijk al een geweldige mijlpaal is voor het bedrijf. Nu komt daar nog een andere mijlpaal bij, aangezien Sony gisteren meedeelde dat de PS4 nu 102,8 miljoen keer is verkocht. Dat getal op zich zegt natuurlijk niet zoveel, maar het betekent wel dat de PS4 de Nintendo Wii én de originele PlayStation heeft ingehaald qua verkoopcijfers, en nu dus de op één na best verkochte console ooit is. Alleen de PlayStation 2 is meer verkocht: ruim 150 miljoen keer!

In de ramsj

Met de PS5 in zicht kunnen we ervan uitgaan dat de eerste plek van de PS2 veilig is, want de kans dat de PS4 nog effe snel 47,2 miljoen exemplaren weg gaat zetten is klein. Wel geeft Sony aan dat ze in elk geval nog een paar miljoen PS4's willen verkopen dit jaar. Ze hopen namelijk de 110 miljoen aan te tikken voordat dit fiscale jaar is afgelopen. Dat zijn er dus nog 7,2 miljoen om in de ramsj te gooien voor het komend halfjaar. En dat is niet eens zo heel onrealistisch. Met Black Friday, de feestdagen en de onvermijdelijke prijsverlagingen voordat de PS5 uitkomt in zicht, is dit voor velen misschien wel hét moment om een PS4 aan te schaffen.

Let wel, we hebben het hier over consoles en niet over handhelds, want anders stond nog steeds de Nintendo DS op de top van de berg naar beneden te zwaaien (154 miljoen verkochte exemplaren).



Power Spy

- Op welke site je ook was dus, er werd twee dagen lang verdomd veel gehuild en naar zwarte gaten gegluurd.
- Je kunt het verderop in deze Power Unlimited lezen in de review, maar Ubisoft heeft een enorme mispeer gemaakt bij het lanceren van Ghost Recon Breakpoint.
- Ze lanceerden deze game, waarvoor je dus sowieso 60 euro kwijt bent, met zogenaamde time-savers, oftewel items die je met echt geld kunt kopen om extra XP te krijgen en bepaalde wapenupgrades direct te verkrijgen.
- Echt leuk voor mensen die de game niet willen ... euh, ja spelen dus.
- Dat komt dan zo ongeveer neer op zo'n beetje iedereen die de game in singleplayer speelt, want alleen is er dus echt geen fuck aan volgens Tjeerd.
- Volgens Ubisoft was het allemaal een misverstand, want het was nog niet de bedoeling om deze items in de shop te gaan verkopen.
- Nog niet, inderdaad, want het was bedoeld voor mensen die de game later kopen en dan achterlopen op hun vrienden.
- Dat zijn, mensen die waarschijnlijk moesten SPAREN voor hun game Ubisoft! Stelletje leeghoofden!
- Die mensen weten nu in ieder geval wel zeker dat ze niet verder hoeven te sparen voor Ghost Recon Breakpoint. Goed gemarketingd Ubisoft.
- Call of Duty Modern Warfare is ook net uit en dat is volgens onze Raf een puik spelletje geworden, reden genoeg voor het schuim der aarde om daar een slaatje uit proberen te slaan.
- Zo was daar Twitch streamer Vongarcon, die net deed alsof hij een tas vol kopietjes van de game op de kop had getikt en die shit maar liefst doorverkocht voor 250 dollar per stuk.
- Hopelijk heeft ie er een paar van weten te verkopen om een advocaat van te betalen, want als die van Activision met hem klaar zijn, is het enige waar hij straks nog mee kan streamen een schimmelige aardappel. Sukkel.

'De Grootste Star Wars-fan van Nederland!' prijkte onder mijn bebaarde bakkes toen ik aanschoof bij RTL Late Night om over The Last Jedi te komen lullen (goddank vóórdat ik de film gezien had). Zwaar overtrokken natuurlijk; er bestaan mensen die typenummers van random droids uit hun hoofd weten. Maar op de redactie heb ik alleen in Wouter een geduchte concurrent voor die titel. Ik durf dan ook te wedden dat-ie me best wilde doodvermoorden toen hij hoorde dat ik en niet hij naar Disneyland mocht voor een hands-on met Jedi: Fallen Order. Maar we zijn nog steeds buddy's hoor.



EEN NIEUWE HOOP

STAR WARS JEDI: FALL

De Wonderspons is nog maar lastig een vliegtuig in te krijgen; de man heeft zijn portie aan trips ondertussen wel gehad. Maar Dennis stapte onlangs toch met een dikke smile in zo'n vliegende sigaar, omdat hij wist dat die 'm naar Los Angeles zou brengen voor een paar uur speeltijd met Star Wars Jedi: Fallen Order én een bezoek aan Galaxy's Edge in Disneyland!

EN ORDER

Dennis IS WARS VAN STERREN

Misschien was het ook wel logisch dat juist ik richting de City of Angels ging, want er was al eens eerder een korte ontmoeting tussen mij en deze game van Respawn Entertainment: een korte trailer plus een uur lang gewauwel tijdens Star Wars Celebration in maart in Chicago.

Helaas werd ik, noch de rest van de wereld, daar veel wijzer van. We zagen wat gameplay en kregen vooral te horen dat er 'geen lootboxes' in de game zitten. Geen lootboxes, dat is heel goed nieuws, want Criterion heeft die zooi in het verleden goed weten te verneuken met Battlefront II. Dat was een fiasco die z'n weerga niet kende en die de ouderwetse EA-haat weer vlammend deed oplaaien. Beetje kinderachtig misschien, maar boze gamers (en gokautoriteiten) hadden een punt, want anders had Respawn Entertainment echt niet zo nadrukkelijk aangekondigd een dergelijke klotestunt niet te gaan flikken.



Vet boven origineel

Star Wars Jedi: Fallen Order is, zoals het er nu naar uitziet, precies wat Respawn Entertainment belooft: een lekker LOOTBOX-VRIJ avontuur dat zich voornamelijk richt op een (hopelijk) goed verhaal en toffe gameplay die je het gevoel geeft een Jedi in training te zijn.

"Een intuïtieve, prettig spelende avonturengame die elementen heeft van klassiekers als Assassin's Creed, Uncharted, Tomb Raider en zelfs Prince of Persia"

Sure, er is overduidelijk goed gekeken naar de concurrentie (daarover later meer), maar wat mij betreft hoeft dat geen probleem te zijn; ik prefereer een vette game boven een originele game als het om de Star Wars-licentie gaat, en dat lijkt helemaal goed te komen.

Young padawan

Respawn heeft een duidelijk doel: ze willen je een verhaal vertellen, en in dit geval dat van de jonge padawan (Jedi in opleiding) Cal Kestis. Fallen Order speelt zich af vlak na Order 66, het moment waarop The Emperor opdracht geeft om alle Jedi in het universum weg te vagen. Kestis (gespeeld door Cameron Monaghan; Joker in de serie Gotham) durft zijn kop niet boven het maaiveld uit te steken en houdt zich verscholen. Hij verdient zijn knaken door te *scrappen*; het recyclen van de kapotgeschoten ruimteschepen en andere voertuigen die gesneuveld zijn tijdens de oorlog tussen The Empire en de rebellen.

Kestis staat niet alleen in zijn strijd tegen The Empire, maar het wordt hem wel moeilijk gemaakt. Palpatine heeft voor het jagen op Jedi speciale troepen in het leven geroepen: de Inquisitors. Getraind door Darth Vader himself en



geleid door de zeer bad-ass ogende Second Sister, die op haar beurt wordt bijgestaan door Purge Troopers.
Met tegenstanders van dit formaat lijkt Kestis amper een kans te hebben om Order 66 te overleven. Maar of dat nog niet genoeg is, moet je ook nog eens checken of er meer Jedi op de vlucht zijn voor The Empire, en als 't effe kan die hele 66-ellende een halt toeroepen.

Robot-vriendje

Je opvallendste vriendje in deze game is BD1, een kleine robot die veel weg heeft van Wall-E. Hij hangt aan je rug en helpt je de game door (en ziet er gelukkig niet uit als een fucking föhn, zoals Dio in Rise of the Skywalker). BD1 is je steun en toeverlaat. Niet alleen krijg je extra vaardigheden dankzij deze kleine metalen broodtrommel, maar hij scant ook omgevingen, teksten, mensen, aliens en dieren waarvan de informatie allemaal in een grote databank komen te staan. Op die manier leer je ontzettend veel over allerlei wezens en plekken in dit stukje van het Star Wars-universum, en dat is vooral voor fans genieten geblazen zaken. Het doet een beetje denken aan Assassin's Creed 2, waarbij ik ook te pas en te onpas veel te lang bleef hangen om alle achtergrondinformatie tot me te nemen.
Daarnaast worden er Echo's (gesproken mystieke verslagen van NPC's) in dezelfde databank opgeslagen. Een beetje gamer die alles van Star Wars als een hongerige Rancor verslindt, zal daar intens van genieten. Sterker nog; volgens Respawn is alles in deze game goedgekeurd door LucasArts. Officieel mogen ze het misschien geen canon noemen (dat is wanneer alles rondom een game, film, serie, boeken en comics volledig in overeenstemming is met de 'officiële Star Wars-bijbel'), maar mij is verteld dat Respawn geen beslissing heeft genomen die niet eerst langs LucasArts is gegaan. Wie alle info over een willekeurige droid of één of ander beestje dat je in tweeën hakt uitgebreid gaat lezen en bekijken (ik dus), zal vermoedelijk twee keer zo lang over deze game doen.

Cameo's

Je kunt ook aardig wat cameo's verwachten in Jedi: Fallen Order. Sowieso duikt Obi Wan op als hologram met een boodschap die een belangrijk deel van het verhaal wat meer context geeft. Ook is Saw Gerrera van de partij, je weet wel, die vrijheidsstrijder »

DE RUIMTE IN!

Bucketlist is een woord waar ik best een hekel aan heb. Het is een term die mensen gebruiken die letterlijk een lijstje hebben van dingen die ze willen doen voordat ze doodgaan. Ik kan me niet zo goed voorstellen dat je de invulling van je leven laat afhangen van een daadwerkelijke lijst, maar oké; als dat helpt, doe lekker wat je moet doen.
Gek genoeg heb ik stiekem wel een aantal dingen gedaan waardoor ik toch zei 'checked off my bucket list'.
Het bezoeken van **Galaxy's Edge in Disneyland** was er sowieso één van. Ik was al een keer op bezoek geweest bij **Industrial Light and Magic**, het wereldberoemde special effects-bedrijf dat onder andere aan Star Wars (maar ook Back to the Future en Ghostbusters) heeft gewerkt. En laat ik daar in San Francisco ook nog eens 'effe' **de Skywalker Ranch** met een bezoekje hebben vereerd. Je weet wel, daar waar George Lucas woont. Om vervolgens ook nog eens naar Chicago te zijn gevlogen voor **Star Wars Celebration**, waar ik voor 't eerst Jedi: Fallen Order zag en me zelden zo thuis heb gevoeld, omringd door allemaal Star Wars-nerds – mensen zoals ik!
Maar de nerdy kers op de cake was toch wel dit tripje naar **Galaxy's Edge** in Anaheim, USA. Eerst mocht ik los rondhollen in het park (ik kon daar niets mee, want Disneyland is een commerciële smerige bende, en tot overmaat van ramp ben ik zelfs in de It's a Small World-rit geweest!), maar na 23.00 uur ging het park op slot ... voor ons! En toen werd het pas echt magisch!
Ik heb dus in een vrijwel compleet verlaten Galaxy's Edge in Oga's Cantina gehangen om daar peperdure galactische cocktails weg te tikken met heerlijke namen als Fuzzy Tauntaun en Dagobah Slug Slinger, terwijl de robot-dj keihard Figrin D'an and the Modal Nodes' welbekende Cantina-hitje draaide. En reken maar dat je je echt een koning voelt als je daarna naar buiten strompelt en er een volledige life-size Millennium Falcon voor je neus staat te wachten en je bijna wil instappen. Want zo'n vlucht naar LA is elf uur, maar met de Falcon? Die doet natuurlijk de 'Kessel Run in less than twelve parsecs'. Enkeltje City of Angels naar 020 dus hooguit een minuut of quarks (exact, dat is óók geen tijdsaanduiding).
Moge duidelijk zijn dat Mickey Mouse mij uiteindelijk vriendelijk doch met lichte dwang richting de magische uitgangspoort heeft moeten werken ...


Zo'n bank is echt niet handig; voor je het weet zitten die sleuven vol chips en nootjes.


Vind je het gek dat Dennis af en toe in z'n broek piste van genot. Gelukkig had Wonderspons z'n voorzorgsmaatregelen genomen ...


... en zo'n luier zie je echt nauwelijks meer zitten.

Hij kijkt erbij of het hem heel wat moeite kost, maar dit is toch echt een licht zwaard.

gespeeld door Forest Whitaker in Rogue One: A Star Wars Story. Hij is dan ook degene die je komt helpen bij een slag om Kashyyk, de bekende Wookiee-planeet.

In hoeverre we meer cameo's mogen verwachten, is lastig te zeggen, maar het zou natuurlijk dom zijn van Respawn Entertainment om de licentie niet ten volste te benutten. Het feit dat de game zich afspeelt tussen Revenge of the Sith en A New Hope houdt namelijk in dat er nog veel meer bekende personages gebruikt kunnen worden. Naast Obi Wan loopt bijvoorbeeld ook Yoda nog ergens rond. En misschien struikelen we over Han Solo, die een jaar of tien oud is na Order 66. Maar de meest voor de hand liggende cameo's zouden toch Palpatine en Darth Vader zelf moeten zijn. Ik heb geen idee of die bekende Star Wars-koppen ook daadwerkelijk langs gaan komen, maar een beetje fan moet hoop blijven houden (get it?!).

"Het voelt snel, soepel en intuïtief aan, maar vergis je niet; dit is geen makkelijke game"

Veel leentjebuur

Canon en een goed verhaal of niet, als de game voor geen meter speelt, heb je boze fans. Een van de laatste third-person adventures in het Star Wars-universum was The Force Unleashed, en zoals eerder gezegd; die was wel oké, maar niet bepaald opzienbarend en veel te kort, dus de lat ligt behoorlijk laag voor Respawn.

Gelukkig durf ik na het spelen van een flink aantal uren Jedi: Fallen Order te stellen dat Respawn met ruime marge over die niet al te hoge Unleashed-lat heen gaat, met een intuïtieve, prettig spelende avonturengame die elementen weg heeft van klassiekers als Assassin's Creed (zelfs Prince of Persia), Uncharted en Tomb Raider.

Wel is duidelijk dat er flink wat gameplay-elementen van FromSoftware zijn afgekeken. Hardcore-RPG is de game niet te noemen, maar zaken als skill trees, het respawnen van vijanden na een savepoint (in dit geval een meditatiepunt) en overduidelijke patronen van eindbazen zijn zaken die een Dark Souls-speler meteen zal herkennen.

Niet makkelijk

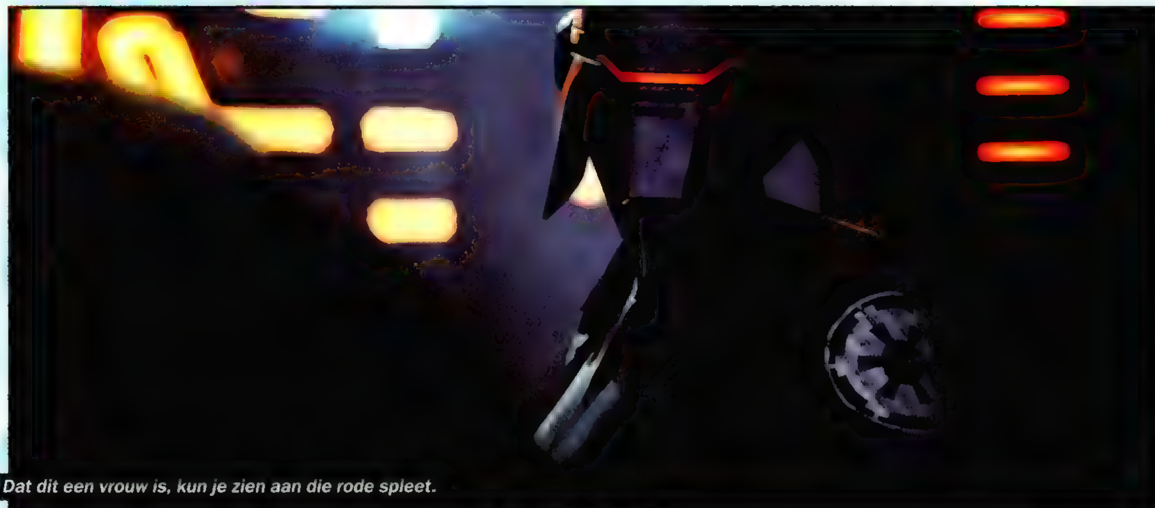
In eerste instantie lijkt Jedi: Fallen Order voornamelijk een hack-'n-slash-game. Vanaf het moment dat je via een tutorial je basisvaardigheden onder de knie hebt, voel je je dankzij de uitstekende balans van de gevechten en behendigheid van Cal meteen een baas. Het goed getimede pareren van een aanval, gevolgd door een tegenaanval wordt direct omgezet in een finish waar je van gaat grijnzen, vergelijkbaar met de soepele moves uit de Assassin's Creed-franchise. Het wegblazen van lullige stormtroopers met Force Push of het bevriezen van vijanden of voorwerpen met Force Freeze zorgen voor een krachtig overwicht dat je uit behoorlijk penibele situaties kan redden. Je lightsaber glijdt door sommige wezens als een warm mes door boter. Het voelt snel, soepel en intuïtief, maar vergis je niet; dit is geen makkelijke game.

Natuurlijk zijn die withelmpjes van The Empire kanonnenvoer; ze kunnen niet eens mikken, maar op het moment dat de Inquisitors en Purge Troopers in beeld komen, gaat het de speler zeker niet makkelijk meer af. De Inquisitors beschikken over skills en indrukwekkende wapens waarmee ze zomaar korte metten met je kunnen maken. Natuurlijk hebben ze allemaal hun sterke en zwakke punten, maar je zult als padawan echt een skillset moeten opbouwen om zelfs maar in de buurt te komen van deze tegenstanders. En dat doe je middels een 'ouderwetse' skill tree die lekker duidelijk is en prima in te vullen voor jouw specifieke manier van spelen.

Vaardigheidboompjes

Tijdens gevechten krijg je al snel skill points, bijvoorbeeld als je zeer krachtige vijanden omlegt, maar ook als je met één slag met je lightsaber of een lekkere combo meerdere doelen uit weet te schakelen. Die veroverde punten zijn onder te verdelen in drie hoofdsegmenten (zover ik kon zien in de demo): Force, Lightsaber en Survival.

Met Force krijg je de mogelijkheid om je Force sneller op te bouwen of extra krachten te vergaren voor bijvoorbeeld Force Push, Freeze en andere variaties. Net als in bijvoorbeeld God War is het



Dat dit een vrouw is, kun je zien aan die rode spleet.

IS DAT NOU EEN ECHTE PADAWAN?

NEE JOH, HET IS EEN PADAWANNABE ...

mogelijk om je wapenskills te verbeteren door middel van het uitbreiden van het Lightsaber-segment van je skill tree. Zo zijn XP-punten in te zetten voor bijvoorbeeld dashes of spectaculairdere aanvallen waarbij je complete salto's over vijanden heen maakt. In hoeverre je al die combo's uit je hoofd kunt leren, is natuurlijk aan jou. Ik vermoed namelijk dat er genoeg spelers zullen zijn die na het aanleren van een paar favoriete manieren om aan te vallen en te verdedigen, deze gewoon blijven gebruiken. Deze game leent zich dan ook prima voor een beetje buttonbashen, zolang je maar op je hoede blijft wat pareren en verdedigen betreft.
Als laatste is Survival een goede skill tree om te upgraden, aangezien felle vijanden, zoals de Inquisitors of de Scazz (irritante, aanvallende fauna) makkelijker te verslaan zijn als je een beetje klappen kunt opvangen.
Verdedigen is bij deze game dan ook bijzonder belangrijk en Respawn bleef er maar op hameren dat het – zeker later in de game – gewoon geen optie is om rücksichtslos te werk te gaan. In deze eerste makkelijke levels valt er wel redelijk eenvoudig (en lekker) in te hakken op stormtroopers, maar we kregen ook een knokpartij met een Inquisitor te zien, en dan ben je een stuk verder van huis.

Puzzels

Jedi: Fallen Order is trouwens niet alléén maar een hack-'n-slash-partij: er zijn voldoende puzzels om je hersenen mee te pijnigen, vergelijkbaar met de eerdergenoemde Tomb Raider- of Uncharted-games. Zo moet je schuiven verplaatsen, ballen laten rollen, gebruikmaken van je diverse Force-krachten, geheime muren doorbreken en andere uitdagingen aangaan die je helpen om volgende levels, (of feitelijk planeten) te bereiken.
Hoeveel planeten of levels dat in totaal zijn, is trouwens nog een raadsel. Ik heb drie planeten gezien waaronder Zeffo, Dathomir (thuisplaneet van de Nightsisters/ Inquisitors en dus ook hoofd 'baddy' Second Sister) en het welbekende Kashyyk (waar Wookiees vandaan komen). Laatstgenoemde was overigens ook de plek waar ik op een AT-AT moest klimmen om vervolgens de rest van het Imperial-tuig op heerlijke wijze overhoop te knallen. Met een beetje mazzel zitten er nog onderdelen in waarbij je in voertuigen mag klimmen, want dat zullen ongetwijfeld spectaculaire hoogtepunten van de game worden. Het gevoel van macht en kracht weet Respawn heel goed over te brengen.

Lekker tweaken

Het vet aan Jedi: Fallen Order is ook dat je flink kunt customizen. Zo zijn er outfits voor Cal te verzamelen, waarbij je natuurlijk naar hartenlust kunt combineren. Ook je robot BD1 kun je voorzien van een nieuw uiterlijk en verschillende extra functies die passen bij je eigen speelstijl. En ook al is de Mantis niet echt van Cal, je kunt het schip natuurlijk eveneens voorzien van een nieuw likje verf.
Een van de tofste dingen is trouwens het verzamelen van onderdelen voor een custom lightsaber. Zo is de kleur van de straal te veranderen, maar ook het heft en andere kleine details van de lichtzwaarden zijn aan te passen. Die aanpassingen zijn simpel door te voeren op het schip, maar ook in werkbanken die in verschillende levels voorbijkomen. Ik zag daarnaast een glimp van een bepaalde lightsaber build waar veel mensen heel blij van gaan worden, maar daar moet ik helaas mijn klep over houden.
Dus kom maar door met dit hopelijk epische verhaal in een jasje dat niet alleen de hardcore gamer, maar ook de wat meer mainstream Star Wars-fans kan bekoren. Ondanks kleine kanttekeningen (gaat het rondhakken met je lightsaber niet te snel vervelen en is er niet te veel afgekeken bij andere games?) heb ik er veel vertrouwen in. The Mandalorian, Rise of the Skywalker én dus waarschijnlijk een uitstekende Jedi: Fallen Order: 2019 gaat een uitstekend Star Wars-jaar worden!

SEQUELS

Het zou best weleens kunnen dat EA/Respawn Entertainment een serie games in gedachten heeft die op deze zelfde engine draaien. Niet dat ze dat hebben aangekondigd, maar dat leid ik af uit de wijze waarop de titel van deze game is gespeld.
Bij de films heb je natuurlijk Star Wars: The Rise of Skywalker, waarbij de dubbele punt na Star Wars komt. Star Wars is namelijk de 'serie'. Maar in dit geval gaat het om Star Wars Jedi: Fallen Order. Dus zou dat een hint zijn dat we nog meer Star Wars Jedi-games krijgen? Fingers crossed!



VERWACHTING DENNIS:
Ik kan me niet voorstellen dat dit een weergaloos vernieuwende game gaat worden, maar dat hoéft van mij ook niet; een heerlijk 'ouderwets' Star Wars-avontuur is voldoende, en daar ziet het alleszins naar uit!

+ Speelt als een malle.
+ Vers, volwassen Star Wars-verhaal.
+ Goede elementen uit andere games geleend.
- Te veel elementen uit andere games geleend ...?

RPG / ADVENTURE
EA / RESPAWN ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

YO! POST!

Zeiken, klagen, adviseren en mekkeren alsof je leven ervan afhangt? Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem. O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd …



VERZOEK

In de Yo!Post! van Power Unlimited 308 las ik dat medeabonnee Marc Hagen van z'n oude PU's af wil. Nu ben ik zelf in bezit van nagenoeg alle PU's, echter ontbreekt bij mij nog de Star Wars-special nummer 2. Geen idee hoe, maar ik heb 'm blijkbaar gemist toen die werd uitgegeven. Mijn verzoek is dan ook of ik via jullie de vraag bij Marc kan neerleggen of hij toevallig deze special heeft? Mochten jullie zelf op de redactie nog ergens een exemplaar hebben liggen, dan houd ik me van harte aanbevolen – uiteraard tegen betaling en de benodigde verzendkosten (geldt natuurlijk ook voor Marc).

Mano Hopman

Volgens mij hebben we nog wel een exemplaar liggen …



VERLOSSING

Traditiegetrouw koop ik altijd uw magazine voordat ik met vakantie ga. Dat lukte mij nu niet, want het magazine was nergens te verkrijgen. De man van de boekhandel sprak het vermoeden uit dat er iets aan de hand was met de uitgever. In mei ga ik weer met vakantie. En in juli alweer. En in oktober ook weer. Vertelt u mij alstublieft dat er niks aan de hand is en dat de man van de boekhandel het fout heeft.

Ik heb al veel te weinig tijd om te gamen (werk, kinderen, sporten, voetbal op tv), en als ik dan vakantie heb, wil ik op zijn minst nog jullie blad kunnen lezen. Afgelopen tien dagen was ik genoodzaakt het blad Gameplay aan te schaffen en het hiermee te stellen. Het gebrekkige Nederlands ('kun' en 'kunt' is daar standaard vervangen door 'kan') is enorm frustrerend, ondanks de flinke dosis inhoud. Ook stoorde ik me aan een zekere 'Wouter Vuurboom' (een of andere domme links-radicaal). Geeft u mij het verlossende woord! Ik dank u.

John Peters

Niks aan de hand hoor John, we zijn nog steeds alive and kicking! En probeer het voor de grap eens bij een andere boekhandel of supermarkt, je weet maar nooit.

STOELENDANS

Ik sta momenteel voor de grootste beslissing in mijn leven. Al maanden ben ik aan het piekeren en twijfelen, en zelf kom ik er maar niet uit. Kunnen jullie me misschien helpen? Sinds er een wieltje van mijn bureaustoel is gebroken, ben ik op zoek naar een vervanger. Dat is al enkele maanden geleden en mijn vloer is nu net een oude snijplank, zo vol met krassen. Het wordt echt tijd. Ook zit die stoel na al die jaren niet meer zo lekker als voorheen. Aangezien ik vooral game achter de pc als ik op deze stoel zit, zat ik te twijfelen over een gamestoel. Maar die dingen zien er meer uit als een goedkope kuipstoel met nepleer, maar dankzij het woordje 'game' kunnen ze er toch een fors prijskaartje op plakken. Jullie zitten op kantoor naar mijn idee veel op deftige bureaustoelen, maar ik zie jullie ook vaak zat op gamestoelen zitten. Hoe staan jullie hierin? Wat verkiezen jullie boven de ander?

Mike

Kijk: zolang je niet in de woonkamer gamet, is zo'n lilleke gamestoel natuurlijk ideaal. Het zit geweldig, je kunt ze helemaal naar smaak instellen en zijn ontworpen om lang comfortabel in te kunnen blijven gamen. Perfect voor op zolder of een dedicated gameroom, maar dus niet voor in de woonkamer – daar zijn ze toch iets te fancy voor …



TOERNOOI

Ik heb een vraag naar aanleiding van de livestream van Modern Warfare gistermiddag. Ik vroeg onder mijn Twitch-naam (Antonius91) of er een mogelijkheid is om je in te schrijven voor een Call of Duty Modern Warfare-toernooi, zodat ik mezelf kan meten met andere spelers. Tjeerd zei toen dat er een mogelijkheid komt om mee te doen met een toernooi, omdat ze een andere keer Rocket League hadden gedaan en ze eventueel willen nadenken over een Call of Duty Modern Warfare-toernooi. Ik wil nu dus vragen of ik via de mail op de hoogte gehouden zou kunnen worden over de ontwikkeling wat betreft het mogelijke Call of Duty Modern Warfare-toernooi?

Anton Nunnink

Anton, jongen: je bent net te laat! Afgelopen week hebben we het Gouden Speclap-toernooi georganiseerd, waarbij Modern Warfare bij ons op de redactie eens goed aan de tand kon worden gevoeld door onze Twitch-vrienden. Helaas, dat heb je dus gemist. Maar als het je puur te doen is om jezelf te meten met andere spelers, kun je natuurlijk ook gewoon online multiplayeren, toch?



KULUM



YouTube & Twitch: Rickachu
Twitter & Instagram: RickachuTube

Onderweg naar:
Een van mijn trouwste kijkers om hem te verrassen met een bezoekje op zijn verjaardag.

Speelt:
Ni No Kuni & Overwatch op mijn geliefde Nintendo Switch (30 frames per seconde wen je vanzelf aan).



De meeste mensen kennen Rick van der Linden wellicht als Nintentuber Rickachu. De beste man timmert lekker aan de weg op de bekende socials, is daarnaast fanatiek PU-lezer én heeft al eens eerder een Kulum voor ons geschreven … nou ja, sort of dan hè?

Rickachu

VOGELTJES VOLGEN

Als zesjarig jochie kwam ik (uiteraard met de PU in mijn handen) na een heerlijke nacht slaap naar beneden gestrompeld. M'n vader had weer eens een nachtje doorgehaald achter de Super Nintendo. Hij speelde Chrono Trigger, of Secret of Mana ... of was het nou Lufia? Ik weet het niet meer. Anyway, gefrustreerd zei hij dat hij al de hele nacht vastzat in een bos.



Mijn eerste Kulum, als onderdeel van mijn open sollicitatie bij Power Unlimited.

Ik pakte een glas melk, ging vijf minuten op de bank zitten en vroeg: "Maar pap, moet je niet gewoon de vogeltjes volgen?" In elk scherm zat bij een willekeurige uitgang namelijk een donker vogeltje. Binnen een paar tellen verliet hij het bos en kon hij verder met z'n RPG. Volkomen logisch toch? Mijn vader speelt nog steeds games en wanneer ik hem moet helpen met The Legend of Zelda: Breath of the Wild, vraag ik nog altijd of hij al heeft gekeken of er vogeltjes in de buurt zijn.



POSITIVITEIT

Gamen is me dus met de paplepel ingegoten, maar vier jaar geleden ben ik er pas écht meer mee gaan doen. Tot die tijd was sport mijn lust en mijn leven. Ik heb een mbo-opleiding voor sport- en bewegingsleider gedaan en heb op redelijk hoog amateurniveau gevoetbald. Op een donderdag trainde ik nog met de eerste selectie mee. Op de vrijdag erna voelde ik me wat draaierig en stond ik instabiel op mijn benen. Die zaterdag moest ik me afmelden voor de wedstrijd en sindsdien heb ik geen wedstrijd meer gevoetbald. Een verlamming in m'n gezicht en alle bijverschijnselen zoals instabiliteit zorgden ervoor dat mijn leven op z'n kop stond. Drie jaar na deze bizarre dagen stelde een specialist de diagnose dat ik een vernauwde halsslagader heb. Als je uitgegroeid bent krijg je daar pas echt goed last van, en helaas was fanatiek sporten voorgoed verleden tijd. Het was een lastige fase in mijn leven, maar ik wilde alle negativiteit omdraaien naar een positieve vibe. En zo kwam ik met meer frisse energie dan ooit terug bij mijn oude liefde: games!

KIJKT MOMENTEEL

Samen met een vriend opnieuw de volledige Marvel's Infinity Saga.



LEEST MOMENTEEL

De schemering-trilogie van V.E. Schwab. Ik ben een echte fantasy-junk.



VAN POKÉMON TOT DEATH STRANDING

Ik heb destijds een open sollicitatie naar Power Unlimited gestuurd, compleet met een zelfgemaakte fan-editie van de PU (met Kulum, zie Smorgasbord!), maar er was toen helaas geen plek op de redactie. Maar ik wist inmiddels wel dat ik echt gelukkig werd van games. Dat stukje geluk wilde ik graag delen met de buitenwereld en daarom besloot ik een YouTube-kanaal te starten onder de naam Rickachu.
Ik denk dat ik niet hoef uit te leggen dat Pokémon mijn favoriete gameserie is. Op YouTube richt ik me op de bekende Nintendo-franchises zoals The Legend of Zelda, Super Mario en natuurlijk de Japanse zakmonstertjes. Ik hoor regelmatig van de ouders van mijn jonge kijkers dat ze blij zijn dat hun kind naar Rickachu kijkt, want ik scheld tenminste niet. Dat maakt me best trots: ik vind namelijk dat wij als content creators een voorbeeldfunctie hebben. Af en toe ga ik ook gewoon langs bij mijn kijkers. Die bezoekjes en community meetings zijn altijd ontzettend tof! Sinds anderhalf jaar ben ik ook actief op Twitch omdat ik de verbinding met mijn community het allerleukst vind aan de wereld van contentcreatie. Doordat Twitch altijd live is, is de connectie nog directer. Op Twitch ervaar ik ook meer vrijheid over de games die mijn community tof vindt. Zo speelt Rickachu daar binnenkort ook gerust Death Stranding en The Last of Us 2 uit. Het leven als gamer is mooi! ✖



'HIJ DOET NIETS HOOR!'

THE LAST OF US PART II





Onbegrijpelijk vindt Jurjen het, dat hij vorige maand NIET was uitgenodigd om in LA even The Last of Us Part II te komen spelen. Toch weerhoudt hem dat er niet van een First Look over die game te schrijven. Met een hoofdrol voor honden.



Honden zijn ongetwijfeld een ware verrijking voor het leven, maar dan hebben we het over het leven van hun baasjes, niet dat van mij. Voor mij als niet-hondenbezitter zijn honden vooral grillige, onvoorspelbare monsters die vrolijk kwijlend tegen me op springen of grommend en blaffend op me af rennen terwijl ik me skatend of fietsend door de beschaafde wereld beweeg ('Hij doet niets hoor!' Nee, dat zal wel, toch is mijn hart instinctief op de hoogste stand gaan slaan en staat het angstzweet me op de rug, en wat mij betreft is blaffend naar me toe rennen wel degelijk 'iets').
Ik heb laatst serieus filmpjes zitten kijken over hoe je je kunt verweren tegen een aanval van een hond (handen bij je houden, met de onderkant van je schoen tegen z'n neus trappen, en als het echt helemaal misloopt op zijn rug gaan zitten), om maar een soort gevoel van controle te hebben bij mijn volgende ontmoeting met zo'n opdringerig mormel. Honden zijn trouwens ook de engste vijanden in The Last of Us Part II.

STOMME NAAM

Eind september was er een pers-event in Los Angeles waar twee forse demo's van The Last of Us Part II speelbaar waren, en ik was niet uitgenodigd. Echt, een gemiste kans van developer Naughty Dog. Want ik ben niet alleen groot fan van de eerste Last of Us, ik werk ook nog eens voor het geweldige magazine Power Unlimited, dus eigenlijk had ik gewoon van de partij moeten zijn.
Stomme naam trouwens, Naughty Dog. Wie noemt zijn bedrijf nou Ondeugende Hond? Maar goed, gelukkig verschenen al snel beelden van die twee demo's op internet, en zelfs wat filmpjes waarin de mensen van Naughty Dog er meer over vertelden, zodat ik toch nog een aardig beeld heb gekregen van de even fraaie als angstaanjagende wegen die we op 29 mei 2020 in het vervolg op het meesterlijke Last of Us kunnen bewandelen. Of te paard kunnen afleggen.

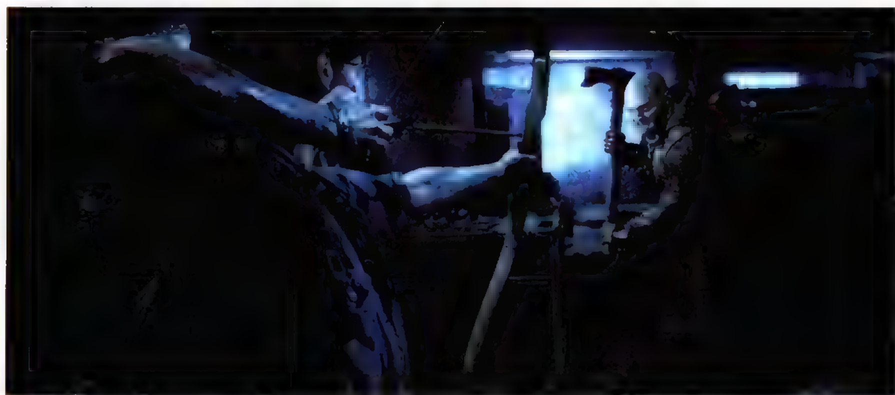


weetje • weetje

In 2016 belandde The Last of Us op de eerste plaats van een PU-special over de beste 100 games ooit gemaakt.

VER PISSEN

Het begin van de eerste demo van The Last of Us Part II doet meteen denken aan Red Dead Redemption. Want je zit op een paard en rijdt door de sneeuw, terwijl je met de ruiter voor je kletst.
Het lijkt wel of Naughty Dog met die demo wil bewijzen dat ze paarden en sneeuw nog mooier en realistischer kunnen maken dan Rockstar. En het oogt ook zeer cool hoor, als je langs de tak van een naaldboom schaaft en de sneeuw eraf ziet vallen. Ronduit adembenemend is die aanzwellende sneeuwstorm die de sfeer doet omslaan van 'een gezellig ritje' naar 'dit loopt verkeerd af'.
Wat mij betreft heeft Naughty Dog dit wedstrijdje





'ver pissen in de sneeuw' met Rockstar dus wel gewonnen. Maar goed, laten we eens naar de inhoud van de demo kijken.

VOOR HET EERST GEZOEND

Na het einde van de eerste Last of Us hebben Joel en Ellie zich gevestigd in Jackson, en daar wonen ze aan het begin van de demo al vier jaar.

De demo speelt op de dag nádat de inmiddels 19-jarige Ellie voor het eerst heeft gezoend met haar vriendin Dina (zoals getoond in de E3-trailer van 2018), die in de eerste hoofdstukken van de game een bondgenoot zal zijn.

Ontspannend keuvelend gaan de twee dames met hun paarden op patrouille door het besneeuwde berglandschap rondom Jackson, op zoek naar infected, die ze natuurlijk al snel vinden. En dan blijkt dat The Last of Us Part II slechts in details verschilt van zijn voorganger.

MEER BEWEGINGSVRIJHEID

Ook in The Last of Us Part II bewandel je met twee personages een tamelijk lineaire weg van de ene schermutseling naar de volgende, en vinden die schermutselingen zowel met geïnfecteerde monsters als met meedogenloze mensen plaats. Waarbij de spanning opnieuw ontstaat doordat je a) niet weet wanneer de volgende confrontatie precies plaatsvindt en je dus altijd op je hoede moet zijn, en b) je niet bepaald in voordelige posities aan de gevechten begint, waardoor vluchten, sluipen en verstoppen vaak de beste opties lijken.

Uiteraard is deze bekende gameplay uit Part 1 in dit vervolg verbeterd, uitgebreid en verrijkt, bijvoorbeeld met meer mogelijkheden om zowel personages als wapens te upgraden, en veel meer bewegingsvrijheid en vechtopties voor Ellie. Zo kan ze deze keer werkelijk springen, door hoog gras tijgeren en een dodge-move gebruiken om de klauwen of kogels van belagers te ontwijken, en vervolgens hard terug te slaan, steken of schieten.

De vernieuwing zit 'm dus in de details, maar wel details die er toe doen. En natuurlijk is het verhaal helemaal nieuw en anders.





NORMALE TIENER

In Jackson heeft Ellie voor het eerst kunnen proeven van een leven zoals een normale tiener dat zou moeten leiden. Er is elektriciteit en relatieve veiligheid binnen de bewaakte muren van het stadje. Ellie kan naar feestjes gaan, films kijken, experimenteren met een jointje en verliefd worden. En dan wordt dit alles in één klap van haar afgenomen, zo verklapt Naughty Dog alvast, al laten ze een beetje in het midden hoe dat dan gaat en wat het lot van Dina precies is. Maar ik vrees het ergste.

Want in de tweede demo zien we een solo-opererende, losgeslagen, zonder scrupules moordende Ellie tekeergaan in Seattle, waar ze onder andere te maken krijgt met nieuwe varianten van geïnfecteerden, waaronder de bekende (maar gevaarlijker) runners en clickers, maar ook stalkers, die zich kunnen verstoppen of tijdelijk kunnen vluchten, en de shambler, een tankachtige vijand die maar door blijft lopen, hoeveel lood je ook in hem pompt, en zich op je probeert te werpen om vervolgens in een wolk van goor groen gif te exploderen.

Toch zijn de mensen nog enger, geloof mij.

GEURSPOOR

Terwijl je zo'n domme clicker nog kunt misleiden door gewoon geen geluid te maken, heeft Naughty Dog de mensen een stuk intelligenter en, euh, menselijker gemaakt. Ze communiceren met elkaar en stemmen hun acties op elkaar af, bijvoorbeeld bij het doorzoeken van het huis waarin jij verstopt zit, of om je tijdens een gevecht te flanken.

Maar de allerengste mensen zijn de mensen die honden hebben meegenomen. Honden merken je eerder op dan monsters of mensen doordat ze je geur kunnen opvangen. Wat betekent dat ze je ook kunnen opmerken als je uit het zicht en doodstil blijft.

In de terugkerende Listen-stand, die nabije vijanden als witte schimmen laat verschijnen, ook als ze achter muren staan, kun je nu ook je eigen onuitwisbare geurspoor zien, evenals de honden die het volgen en dus langzaam maar zeker jouw kant op komen.

Het gevolg is dat de wel zéér geduldige vorm van stealth die ik in deel 1 gebruikte dus niet zal werken in gebieden waar honden zijn, en in beweging blijven in dat soort situaties een must wordt om uit hun bijtgrage kaken te blijven.

BESTE VRIEND VAN DE MENS

Ik zag in de demo al een pitbull-achtige hond van heel dichtbij grommend en grauwend in de arm van de achterovergevallen Ellie bijten, zodat het bloed op haar kleding en de camera spat. Iets verderop hing er alweer zo'n 'beste vriend van de mens' aan haar arm – een herder deze keer.

Man, wat ga ik het in februari benauwd krijgen in die game!

Maar zoals elke speler van het eerste deel weet, wordt de zenuwslopende horror in The Last of Us van tijd tot tijd ook afgewisseld met adempauzes, forse beloningen en situaties waarin je je juist heerlijk machtig voelt. Zo blijft een hond verward en huilend bij het lijk van zijn baasje hangen als je die hebt vermoord, belooft Naughty Dog. En dan heb ik alleen nog maar een bijl nodig! ●

> "MAAR DE ALLERENGSTE MENSEN ZIJN DE MENSEN DIE HONDEN HEBBEN MEEGENOMEN"

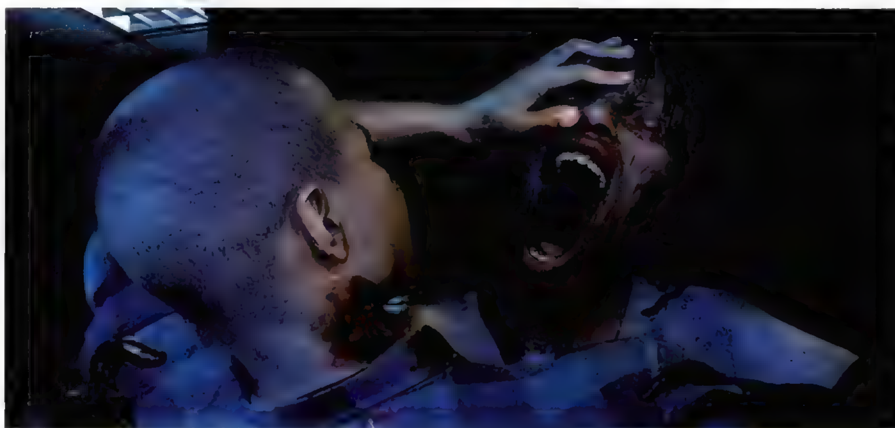




RESIDENT EVIL, MAAR DAN ASYMMETRISCH

PROJECT RESISTANCE

Lestijd met Samuel: als een game multiplayer heeft die asynchronisch is, zoals Wordfeud of online schaken, dan betekent dat dat spelers niet op exact hetzelfde moment tegen elkaar aan het spelen zijn of zelfs online hoeven te zijn. Deze Resi-game is echter asymmétrisch!



Project Resistance is een Resident Evil-game. Een online, asymmetrische multiplayer spin-off om precies te zijn. En dat vind ik enerzijds geweldig nieuws, want er zijn naar mijn mening niet genoeg asymmetrische games. O, en asymmetrisch betekent in dit geval dat je een multiplayergame speelt waarbij niet iedereen dezelfde soort gameplay ervaart.

Mijn eerste echte aanraking met dit concept was in de vorm van de extreem ondergewaardeerde GameCube-game Pac-Man Vs., waarbij drie spelers als spookjes moesten samenwerken om Pac-Man te vangen. De vierde speler speelde echter – op een Game Boy Advance! – als Pac-Man: hij moest de spookjes ontwijken en was de enige die het hele doolhof op zijn scherm kon zien. De drie spelers met GameCube-controllers moesten dus samenwerken door continu naar elkaar te schreeuwen waar Pac-Man was. Het handjevol mensen dat deze game (ondanks de logistieke nachtmerrie) heeft gespeeld kan beamen dat het een van de meest hilarische multiplayer-ervaringen ooit was.

Een ander mooi voorbeeld is het twee jaar oude Friday the 13th: The Game, waarbij één speler een krachtige, moordende Jason Voorhees bestuurt en de overige spelers als hulpeloze tieners moeten zien te ontsnappen.

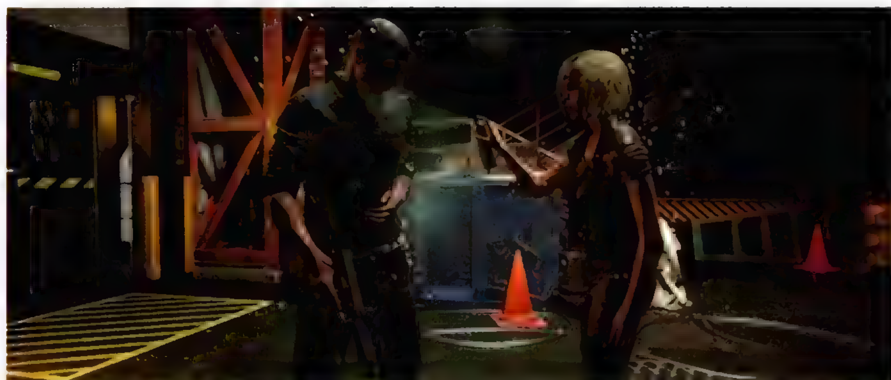
EXCUUS

Anderzijds is Project Resistance een Resident Evil-spinoff met een grote nadruk op multiplayer. En – kuch – waar hebben we dat eerder gezien? Inderdaad: in squad shooters als (het extreem matige) Operation Raccoon City en (het ronduit verschrikkelijke) Umbrella Corps, beide games die erbarmelijk bestuurden, slecht gebalanceerd waren, waarbij de oppervlakkige actie niet eens lekker voelde en die eigenlijk alleen op esthetische wijze met het Resident Evil-universum verbonden waren. Zielloze, ongeïnspireerde, haastig in elkaar geflanste producten die op de populariteit van de Resident Evil-naam teerden in de hoop om gemakkelijk centen los te troggelen.

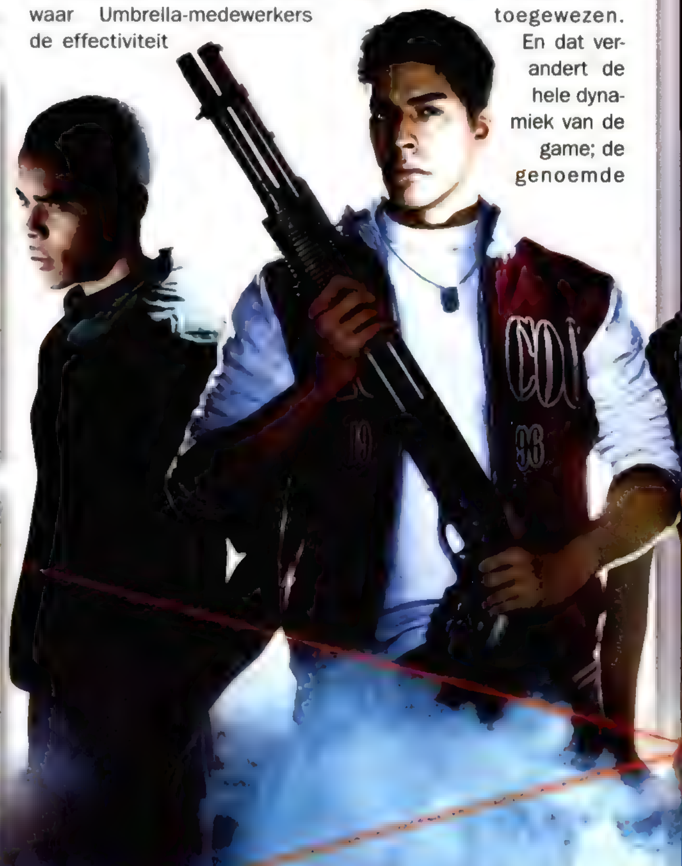
Project Resistance heeft de schijn dus een beetje tegen, en dat wordt nog eens versterkt door de wederom flinterdunne manier waarop het aan de rest van het Resi-universum is geknoopt. Zo bestuur je geen bekende helden, maar behoorlijk oppervlakkige nieuwkomers en is het 'verhaal' ook weinig meer dan een snel bedacht excuus: onschuldige burgers zijn ontvoerd en in een testfaciliteit geplaatst waar Umbrella-medewerkers de effectiviteit van het T-virus testen. That's it. Jij bestuurt dus een van die burgers en het is aan jou om met een groepje anderen uit de faciliteit te ontsnappen terwijl jullie belaagd worden door zombies en andere gemuteerde gedrochten.

PUNTENSYSTEEM

Het is echter die eerdergenoemde asymmetrische multiplayer die mij toch heel veel hoop geeft voor Project Resistance. Want ja, vier spelers moeten dus samenwerken om te overleven, maar één speler krijgt de rol van 'mastermind' toegewezen. En dat verandert de hele dynamiek van de game; de genoemde



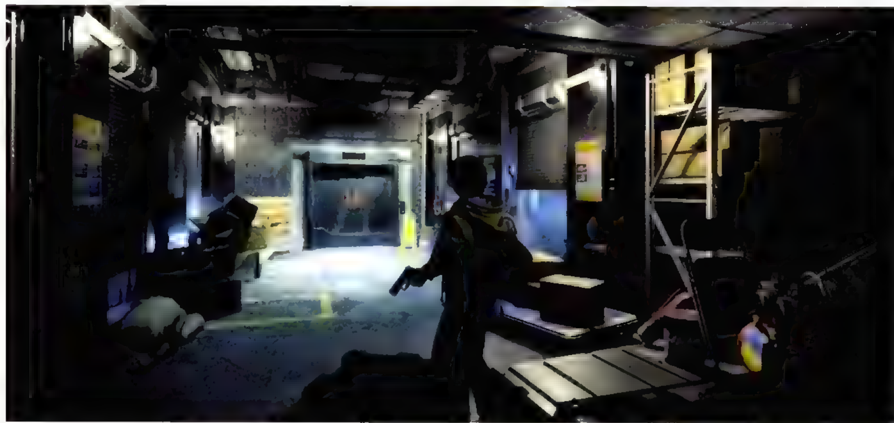






mastermind is namelijk de Umbrella-werknemer die volledig in controle is over de faciliteit. Hij/zij heeft toegang tot alle camera's die overal hangen en kan door middel van die camera's zien in welke kamers de proefpersonen zich bevinden om hun levens vervolgens flink zuur te maken. De mastermind kan namelijk vallen plaatsen, zombies loslaten, monsters ontketenen, deuren mechanisch vergrendelen, gifgas verspreiden, camera's veranderen in mitrailleurs – alles wat nodig is om ervoor





"DAT IS GOEDE, RESIDENT EVIL-WAARDIGE BROEKSCHIJTERIJ, VRINDEN!"

te zorgen dat de vier burgers de meerdere verdiepingen van de faciliteit niet op tijd weten te ontvluchten.

Dat werkt zo: elke keer als het mastermind-metertje is volgelopen, krijgt de speler er een punt bij. Met deze punten kan de mastermind vervolgens vijanden of obstakels inzetten op plekken die zichtbaar zijn op de camerabeelden. Een gemuteerde hond kost twee punten, een zombie vijf, een Licker zeven et cetera. Als mastermind ben je dus extreem machtig, maar alleen als je slim weet om te gaan met je beschikbare punten.

HACKEN

Wellicht het leukst aan spelen als de mastermind is dat je ook de mogelijkheid krijgt om je ingezette zombies zélf te besturen! Je kunt dan tijdelijk geen andere vijanden of vallen plaatsen, maar het is een erg toffe manier om de overige spelers een hak te zetten, vooral als er eentje gewond is en je snel de genadeslag wil uitdelen. Dat gameplay-element is vooral tof als het wordt gecombineerd met de ware troef van de mastermind: het inzetten van de angstaanjagende Mr. X (ja, die gigantische dude die de Resident Evil 2-remake zo eng maakte). Niks schreeuwt meer 'power fantasy' dan een speler aan z'n hoofd omhoog trekken en dat hoofd vervolgens te pletten als een overrijpe tomaat.

Gelukkig hebben de vier proefpersonen genoeg middelen om (mits ze het slim aanpakken) de mastermind te dwarsbomen. Naast de nodige wapens (van knuppels tot schietijzers) beschikt elk personage namelijk over uiterst handige specifieke krachten. Valerie kan bijvoorbeeld makkelijk zien waar alle items liggen (zelfs door muren heen) terwijl January haar hackskills kan gebruiken om camera's tijdelijk uit te schakelen. De mannen zijn vooral offensief ingesteld: boxer Samuel heeft vernietigende aanvalscombo's en Tyrone is een tank van een gozer die veel schade kan incasseren en anderen tijdelijk sterker kan maken.

ADEMRUIMTE

Hun doel is om binnen enkele minuten op elke verdieping van de faciliteit de missiedoelen te voltooien (het vinden van sleutels of vernietigen van containers) en vervolgens de lift naar de volgende verdieping te pakken. De grootste vijand is hierbij de klok: alles binnen de tijd voltooien is een grotere uitdaging dan in leven blijven (mede omdat je teamleden je weer tot leven kunnen wekken als je neergaat).

Word je gegrepen door een zombie of leg je het loodje? Dan worden er waardevolle seconden van de klok afgesnoept, maar het doden van zombies of het reviven van teamleden zorgt er weer voor dat er tijd bij komt. En hoe meer tijd je aan het eind van een verdieping over hebt, hoe meer valuta je ontvangt waar je weer betere wapens voor kunt kopen in het daaropvolgende level.

De race tegen de klok is dus een uiterst dynamische. En het klinkt wellicht overbodig, maar secuur samenwerken is essentieel. Is je collega bezig met een puzzel? Zorg er dan voor dat jij al schietend vijanden op een afstandje houdt. Bloedt er iemand dood? Schakel de camera in die kamer dan uit zodat je even ademruimte hebt om diegene weer op beide benen te krijgen. Overleef. Samen.

PROTOTYPE

Al met al ben ik verrassend enthousiast over Project Resistance! Want wat aanvankelijk klonk als een derde onnodige multiplayer-spinoff blijkt een verdomd leuke ervaring te zijn die veel spannender is dan je zou denken. Een deur open beuken en geconfronteerd worden door een vers gespawnde, speler-bestuurde Licker? Bloedend naar de lift kruipen waar je teammaten staan te wachten terwijl je Mr. X op je af hoort stormen? Dat is goede, Resident Evil-waardige broekschijterij, vrinden!

Bovendien belooft Capcom dat de game ook een degelijke singleplayer-campaign zal bevatten als ze besluiten de game uit te brengen.

Áls ja, want helaas is Project Resistance momenteel nog letterlijk een project; een speelbare prototype waar men wat ideeën mee wil uitproberen en waar ze nog van moeten beslissen of ze er een volledige game van willen maken.

Ik hoop van wel, puur en alleen al op basis van wat ik heb mogen meemaken van de mastermind-modus. Lekker aso in je eentje anderen terroriseren is immers iets waar ik sinds Pac-Man Vs. niet meer zo van heb genoten!



TOM NOOK: MEER RAT DAN BEER

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS



Het lijkt me geen gewaagde uitspraak om te concluderen dat 2019 een topjaar is geweest voor Nintendo en Switch-bezitters. Terwijl een prachtig vernieuwde Zelda, de nieuwe Luigi én een nieuwe Pokémon vers in de winkel liggen, blikt Jurjen alweer vooruit naar de eerste grote Nintendo-titel van 2020.



Een eiland waar het zomers gemiddeld boven de 40 graden is, noemen we ook wel een hard gekookt ei land.

In 2013 deed ik het elke dag: even op mijn 3DS kijken hoe het ervoor stond met mijn tweede leven in Animal Crossing. Even een praatje maken met de antropomorfe (dieren die zich als mensen gedragen) buren. Appels uit bomen schudden, vissen, insecten vangen ... Gewoon een beetje niksen dus. Tenminste, dat maakte ik mezelf toen wijs. Want écht niksen kan geen mens, vrees ik. Stiekem ben je toch altijd wel doelbewust bezig. Dat was toen ook zo in Animal Crossing.

Hypotheek

Ik wilde in 2013 een groter huis. Mooiere meubels, meer Nintendo-trofeeën verzamelen en mijn dorpje verfraaien met lantaarnpalen, bruggen en een fucking fontein. Die terloopse zaken als appels uit bomen schudden, vissen en insecten vangen – en zelfs de praatjes met mijn buren; eigenlijk deed ik het allemaal alleen nog maar om de Bells te verdienen waarmee ik mijn hypotheek kon afbetalen en verdere wensen kon bekostigen om mijn dromen te verwezenlijken.
Dus eigenlijk is Animal Crossing onder zijn zachtmoedige vachtje gewoon een keiharde kapitalisme-simulator. Tenminste, dat wás het altijd. Het lijkt erop dat New Horizons daar een nieuwe draai aan gaat geven.

Gratis!

Mijn tweede leventje – op een onbewoond eiland deze keer – begint verrassend vriendelijk. De beer Tom Nook (die zich in eerdere delen steevast als geldwolf ontpopte) staat me op te wachten voor zijn winkel op het (ahum) onbewoonde eiland. Hij geeft me een tent. Gratis! Dat betekent dus dat ik me niet meteen diep in de schulden hoef te steken om een huis te kunnen betrekken. En dan krijg ik ook nog eens een gratis telefoon van hem: de nieuwste NookPhone. Wauw! Ik kan er foto's mee maken! En er staan allemaal apps op! Maar goed, laat ik nu niet meteen in mijn beeldscherm duiken – eerst maar eens het eiland verkennen.

"Onder zijn zachtmoedige vachtje is Animal Crossing eigenlijk een keiharde kapitalisme-simulator."



Doe-het-zelf

Ik schud aan bomen en er vallen geen appels maar takken uit. Ik pluk bloemen en raap stenen op. Maar het is allemaal niet voor niets! In de winkel/werkplaats van Tom Nook maak ik van twee stukken hout en één steen een bijl. Ik pluk tulpen om er een hoofdtooi van te maken. Dat past wel bij het hippie-achtige doe-het-zelfsfeertje op mijn eigen eiland. Op mijn NookPhone zie ik DIY-recepten voor een kampvuur, schep, visnet, hengel, bijl, gieter, bankje, waslijn, kachel en koekenpan, dus volop mogelijkheden om mijn leven op dat eiland te veraangenamen, waarbij ik meubels deze keer ook buiten (dus bijvoorbeeld op het strand) kan plaatsen.
En het mooie is: alles wat ik maak en doe wordt nog eens extra beloond!

Gekke beer

Wat een feest allemaal. Ik kijk er inmiddels erg naar uit om Animal Crossing weer in mijn leven te integreren en zie vooruitblikkend naar maart 2020 geen vuiltje aan de lucht. Maar dan staat Tom Nook opeens bij mijn tent. Die gekke beer toch, hij wil zeker een praatje maken. Dat wil hij zeker, en daarbij overhandigt hij me een rekening voor mijn Deserted Island Getaway Package. Inclusief vlucht, accommodatie, werkloon, belasting en NookPhone komt mijn schuld aan de beer neer op ... 49.800 Bells! Nééééé! ★



VERWACHTING *JURJEN:*
De craft-elementjes en camping-setting uit de spin-offs lijken in dit nieuwe hoofddeel in de AC-franchise eindelijk goed uit de verf te komen, terwijl de game nu voor het eerst een werkelijk interessante multiplayer-stand heeft. Vooruit, dan neem ik die beginschuld op de koop toe!

+ Je kunt nu overal je meubels plaatsen!
+ Beloningssysteem met Nook Miles werkt lekker verslavend.
- Verschillen met voorgangers zijn weer minimaal.
- Tom Nook blijft een klootzak.

LIFE SIMULATOR
NINTENDO EPD / NINTENDO
20 MAART 2020

TERUG NAAR DE BASIS

NEED FOR SPEED: HEAT

Na een eerste kennismaking met Need For Speed: Heat op de Gamescom was Florian voorzichtig enthousiast, en nu hij de game op kantoor bij EA in de UK uitgebreid heeft kunnen spelen, weet-ie zeker dat dit de leukste NFS-game in jaren wordt!


Wist je dat er plannen zijn voor een Nederlandse versie van Fast & Furious? Dat gaat dan vast Snel en Woedend heten.

Tijdens mijn eerste speelsessie werd ik aangenaam verrast door de stijl die ontwikkelaar Ghost Games heeft gekozen voor NFS: Heat, maar er bleven ook een hoop zaken onduidelijk, vooral over hoe het bijzondere dag/nachtsysteem werkt en of het niet de zoveelste bullshit-feature is in een game die zoiets in de basis helemaal niet nodig heeft.

Chill-modus

Goed nieuws: nu ik Heat een paar uur heb kunnen spelen, blijkt dat dag/nachtsysteem juist een toffe toevoeging. De game is in feite opgesplitst in twee delen; je garage is de hub van de game en elke keer dat je de garage verlaat, moet je kiezen tussen dag of nacht. Overdag kun je allerlei events doen om geld te verdienen, dat je weer nodig hebt om nieuwe auto's en onderdelen te kunnen kopen.

Overdag rijdt er haast geen verkeer op de weg, is de politie bijna nergens te bekennen en komen ze alleen achter je aan als je tegen ze aan botst. Je kunt overdag ook onbeperkt naar het tankstation om je auto te repareren. Zie de dag een beetje als de chill-modus en een voorbereiding op de chaos van de nacht.

Multiplier

's Nachts komt Palm City tot leven, met overal neonverlichting, veel meer verkeer en een shitload aan politie-units. 's Nachts verdien je in plaats van geld belangrijke reputatiepunten die je nodig hebt om nieuwe events te unlocken. Die punten krijg je door events te winnen, spectaculair te rijden en uiteraard politie-achtervolgingen. Bovendien is er 's nachts een multiplier die oploopt naarmate je meer reputatiepunten verdient. Hoe langer je onafgebroken nachtelijke avonturen beleeft, hoe hoger je multiplier en hoe meer punten je krijgt. Het ding is alleen: die punten krijg je pas als je weer veilig in je garage aankomt. Als je 's nachts je auto total loss rijdt of door de politie wordt gepakt, ben je al je reputatiepunten van die hele nacht kwijt. Het is dus niet slim om continu maar in dezelfde nacht te blijven; je moet af en toe echt effe je punten veiligstellen.

Corrupte coppers

Dit systeem zorgt voor lekker veel spanning, vooral in de nacht. Je wil immers echt niet worden gepakt als je eenmaal een ontzettend hoge multiplier hebt opgebouwd. En als de politie je eenmaal in het vizier heeft, is het verdomd lastig om weer van ze af te komen. Die corrupte klootzakken hebben compleet schijt aan jouw creatie en beuken je waar mogelijk regelrecht richting sloop. Het is chaotisch, snel, spectaculair en compleet over de top; precies zoals het hoort. Het enige dat ik miste zijn de anti-politiegadgets uit NFS: Hot Pursuit – die had ik hier graag teruggezien.

Het draait in Heat gewoon weer lekker om het customizen en het eeuwige kat-en-muisspel met de politie. Zelfs het flinterdunne verhaal is niet verplicht om te volgen, aangezien je alle events 's nachts unlockt. Al met al is deze game zo'n beetje alles waar de fans al jaren op hopen; een soort reboot in een nieuw jasje! ★

> **"Zo'n beetje alles waar de fans al jaren op hopen; een soort reboot in een nieuw jasje."**



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



VERWACHTING ***FLORIAN:***
We hebben er lang op moeten wachten, maar NFS: Heat wordt eindelijk weer de game die zich richt op customization en politie-achtervolgingen, en dat alles verpakt in een supertof dag/nachtsysteem. Gewoon tegen de politie racen in je zelfgemaakte droomauto, heerlijk!

- \+ Customization en politie-achtervolgingen.
- \+ Verhaal is vermakelijk, maar optioneel.
- \+ Dag/nachtsysteem is een toffe toevoeging.
- \- Geen anti-politiegadgets.

RACEGAME
GHOST GAMES / EA
1-2 SPELERS
OUT NOW

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ELKE MAN DIE OP EEN EENZAME AVOND Z'N ARM UIT DE KOM SJORT OM EEN PAAR SECONDEN HEMELS GELUK TE KUNNEN VOELEN, KAN JE VERTELLEN DAT HEFTIGE LICHAMELIJKE INSPANNING EEN HEEL STUK BEVREDIGENDER IS ALS ER EEN DIRECTE VORM VAN BELONING AAN VERBONDEN IS."



Samuel weet aan de hand van een prachtige metafoor de kracht van Ring Fit Adventure samen te vatten.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIT GAAT ZO DIEP ... MAN."



Aldus Ed vanuit een opvallend rokerige ruimte waar hij voor Gamen met Ed bezig was ...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

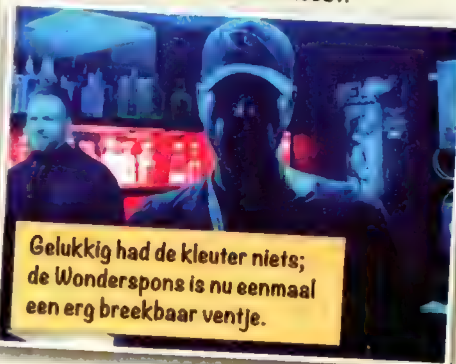


REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HAD GEHOOPT ZONDAG DOOR TE PAKKEN, MAAR IK HEB EEN ONGELUK GEHAD MET EEN KLEUTER OP EEN FIETS, WAARDOOR IK MET MIJN POOT OMHOOG MOEST."



Gelukkig had de kleuter niets; de Wonderspons is nu eenmaal een erg breekbaar ventje.

"ER ZIT BLIJKBAAR ROTZOOI IN M'N MIDDENOOR WAARDOOR M'N EVENWICHTSORGAAN VAN SLAG IS. HEB DAAR HET HELE WEEKEND LAST VAN GEHAD EN HEB BASICALLY DE HELE TIJD IN BED GELEGEN, DUS HEB NAUWELIJKS KUNNEN WERKEN."



We willen niet weten wat jij allemaal in je oor stopt, Samuel.

"NOU JE HET ZEGT ... DAT HAD IK BELOOFD. IK GA HEM VANDAAG AFMAKEN EN NAAR JE STUREN!"



Foei Jurjen!

OOK GESPEELD

THE BRADWELL CONSPIRACY

VALFARIS

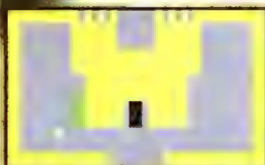
WWE 2K20

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ HD

Kastelen in Games

Als kind bouwde Jurjen ontelbare kastelen van Lego en Playmobil, en droomde hij ervan het kasteel van Disneyland ooit met eigen ogen te aanschouwen. Inmiddels heeft hij dat Disney-kasteel én heel wat echte kastelen bezocht, maar misschien hebben bepaalde kastelen in videogames nog wel meer indruk gemaakt.

Van Adventure tot Innocence



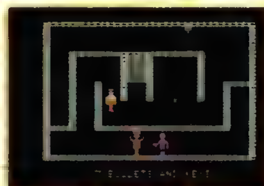
Adventure (1979)

In de allereerste action-adventure en fantasy-game voor consoles (de Atari 2600, in dit geval), moet je je een weg banen door het witte en zwarte kasteel om een betoverde beker te vinden en naar het gouden kasteel te brengen. Deze kastelen zijn stuk voor stuk behoorlijk complexe labyrinten: een rol die kastelen sindsdien wel vaker in games hebben gespeeld.



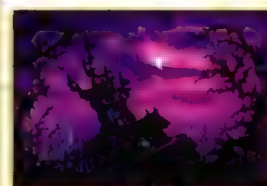
Stone Sling (1981)

Stone Sling is een zeer beperkte, maar nog steeds best vermakelijke tweespelergame waarin je met een katapult het kasteeltorentje van de tegenstander moet zien te slopen. Hoe langer je een richting ingedrukt houdt, hoe verder je katapult schiet. Staar je trouwens niet blind op die prachtige kastelen in dit plaatje van de Plus-versie: ze zijn slechts achtergrond.



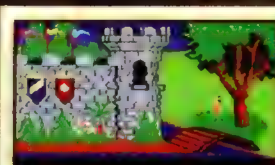
Castle Wolfenstein (1981)

Tegenwoordig kennen we Wolfenstein als first-person shooter, maar het begon allemaal lekker plat in 2D, op de Apple II. De game was zijn tijd best ver vooruit, met stealth-gameplay en willekeurig gegenereerde content in de 60 kamers van het nazi-kasteel waarin je zat opgesloten. Helaas was de game destijds te lelijk en traag om écht te worden gewaardeerd.



Dragon's Lair (1983)

De arcadegame Dragon's Lair was een behoorlijk kutte, guldens verslindende game waarin je steeds razendsnelle, maar niet altijd logische keuzes moest maken om ridder Dirk naar de volgende tekenfilmscène te loodsen. Maar goed, dat speelde allemaal wel binnen dat prachtige Mordroc's Castle, vol magische uitdagingen. Dus gooide de jonge Jurjen er maar wéér een gulden in.



King's Quest (1984)

De eerste King's Quest begint goed, namelijk in de troonzaal van een kasteel. Als je naar buiten loopt, zie je een prachtig beeld van het kasteel, inclusief wapperende vlaggen en krokodillen die in de slotgracht zwemmen. De graphics waren voor die tijd revolutionair, te meer omdat adventures tot die tijd vrijwel uitsluitend uit tekst bestonden.







Een van mijn mooiste momenten in videogames beleefde ik in Zelda: Ocarina of Time. Het gebeurde toen ik eindelijk Kokiri Forest kon verlaten en mijn eerste stappen op Hyrule Field mocht zetten. Er verscheen een uil die me opdroeg naar Hyrule Castle te gaan, waar ik een prinses zou ontmoeten. Dus ik dat veld op rennen, en verdomd: daar aan de horizon zag ik inderdaad een enorm kasteel. Wauw! Dát is dus Hyrule Castle ... Kippenvel.

Dat opgewonden gevoel van avontuur, zo van 'nu ga ik wat beleven', de nieuwsgierigheid naar wat er achter die dikke kasteelmuren schuilgaat, dát alles bij elkaar is waarom ik zo van gaming hield (en nog steeds hou natuurlijk). In videogames kan ik plaatsen bezoeken die ik ken uit sprookjes en films, plaatsen die tot de verbeelding spreken, en de mooiste, meest sprookjesachtige plaatsen zijn misschien wel kastelen. Wat zou dat toch zijn, met die kastelen, dat ze me zo fascineren? Nou, ik kan wel wat redenen verzinnen.

Poorten naar de verbeelding

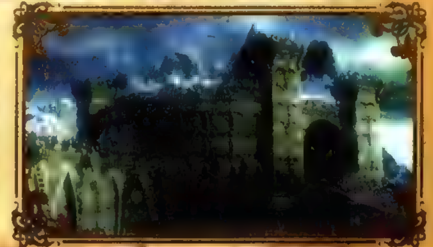
Om te beginnen zijn kastelen de fraaiste, meest imposante overblijfselen van de middeleeuwen, tijden waarin ridders op paarden galoppeerden en met hun zwaarden ten strijde trokken. Kastelen waren in die tijd de kostbaarste bezittingen die je je maar kon wensen, omdat ze hun eigenaren beschermden tegen rovers, ander gespuis en zelfs complete vijandelijke legers. Het mooie is dat er nog best wat van die kastelen – min of meer – overeind zijn gebleven, zodat je ze tot op de dag van vandaag kunt bezoeken (iets wat ik dan ook regelmatig doe).

Maar kastelen zijn niet alleen bruggen naar het verleden, het zijn ook



Paleis, Kasteel of Burcht?

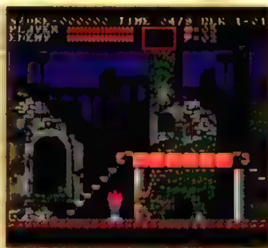
Een paleis is een ambtsgebouw dat een openbare of ceremoniële functie heeft en vaak wordt bewoond door een staatshoofd. Maar het is dus niet specifiek gebouwd om vijandelijke aanvallen te weerstaan. Dat geldt wel voor kastelen met hun hoge, dikke muren, uitkijktorens, schietgaten en kantelen. Als een kasteel is versterkt en wordt omringd door een droge of natte gracht, wordt het ook wel burcht genoemd.





Super Mario Bros. (1985)

Het klassieke sprookje van de held die zich een weg naar het kasteel moet banen om de prinses te bevrijden konden spelers in 1985 interactief beleven in de eerste Mario. Al speelde je daarin niet met een ridder, maar met een loodgieter en zagen de Bowser-kastelen die Mario bezocht er ook nog vrij lullig uit. Blijkt eenmaal binnen dat de prinses zich ook nog eens in een ander kasteel bevindt – wat een drama!



Castlevania (1986)

Als Dracula, heer der vampiers, ga je natuurlijk niet in een rijtjeshuis wonen. Nee, je bouwt een idioot groot kasteel, vol trappen, kaarsen, platformen, geheime gangetjes, torens, kelders en zalen waarin je vrienden (inclusief het monster van Frankenstein en De Dood) kunnen wonen. Aan jou als speler de taak om je een weg door dat krankzinnige kasteel te banen.



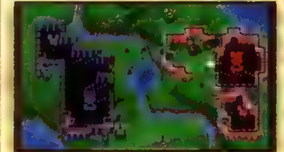
Defender of the Crown (1986)

Toen Defender of the Crown in 1986 uitkwam, waren de graphics baanbrekend: mooier en gedetailleerder dan van welke andere game dan ook in die tijd. Nou bestaat deze strategische game voornamelijk uit stilstaande en terugkerende plaatjes, maar dat deed destijds weinig af aan de indruk die de prachtig getekende kastelen maakten.



Prince of Persia (1989)

Wanneer de sultan oorlog voert in het buitenland, grijpt zijn vizier – de tovenaar Jaffar – de macht. Hij sluit de dochter van de sultan op in de hoogste toren van het paleis en gooit haar liefje (jou dus) in de diepste kerker. Daar mag jij uit ontsnappen door je binnen 60 minuten een weg door het paleis naar de prinses te springen en vechten. En ook al is een paleis niet helemaal een kasteel, ik keur dit toch goed.



Rampart (1990)

In Rampart moet je kastelen bouwen en er kanonnen in plaatsen om ze te verdedigen tegen golven aanvallers die je kastelen proberen te slopen. Tussen die waves door kun je reparaties uitvoeren. Dat klinkt inderdaad erg als het tower defense-genre, waar Rampart dan ook de grondlegger van is. Het origineel verscheen trouwens in arcades en kon door drie spelers tegelijk worden gespeeld.



Top 3 Kastelen in Nederland

Door al dat gelul over kastelen heb je misschien wel zin om eens een écht kasteel te bezoeken. De volgende drie zijn aanraders.

3. Kasteel de Haar

(Haarzuilens, nabij Utrecht)

Dit grootste kasteel van Nederland is vooral interessant om te bezoeken als je wilt zien hoe de allerrijkste mensen vroeger leefden. De geschiedenis van het kasteel is verder niet zo interessant, maar een wandeling door de fraaie tuinen rondom het kasteel (inclusief een heggendoolhof!) maakt veel goed.



2. Slot Loevestein

(Poederoijen, nabij Zaltbommel)

Dit slot ziet er misschien weinig sprookjesachtig uit, maar als je het van binnen en buiten eens goed bekijkt, blijkt 't toch wel heel vernuftig gebouwd. Het beroemdste verhaal dat aan dit kasteel kleeft, is dat van de ontsnapping van Hugo de Groot (in een boekenkist!), maar veel interessanter is de rol die het kasteel tijdens diverse oorlogen speelde.



1. Kasteelruïne Valkenburg

(Valkenburg, Zuid-Limburg)

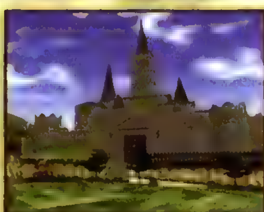
Dit 1000 jaar oude kasteel is weinig meer dan een ruïne, maar dat komt de sfeer alleen maar ten goede. Als je er rondloopt waan je je Ico die een uitweg zoekt, en verwacht je om elke hoek een skeletridder. En dan zit er ook nog eens een heel gangenstelsel onder het kasteel verborgen!





Super Mario 64 (1996)

Sorry, maar ik móet nog een Mario-game in dit rijtje stoppen, want qua kasteelbeleving in videogames krijg je het niet mooier dan in Mario's eerste 3D-avontuur. Het vindt allemaal plaats in een prachtig kasteel vol schilderijen die naar de vreemdste werelden leiden. Sindsdien is Peach's Castle een terugkerend element in de Mario-games, net als het inmiddels veel fraaiere Bowser's Castle dat hij eerder in dit overzichtje bezocht.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

Een van de mooiste en beroemdste kastelen in videogames is Hyrule Castle, dat Link voor het eerst kan verkennen in A Link to the Past. Maar het kasteel komt pas echt tot leven als het in het Ocarina of Time voor het eerst in 3D gestalte krijgt. De meest verrassende vorm krijgt Hyruyle Castle in The Wind Waker, terwijl de versie in Breath of the Wild verreweg de mooiste is.



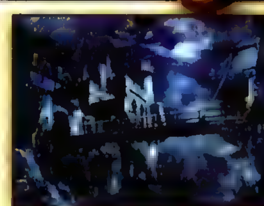
Stronghold (2001)

Deze zoveelste RTS-game voor computers deed toch wel weer wat behoorlijk nieuwe en coole dingen. Zo ging het economische gedeelte een stuk dieper dan gebruikelijk. Maar het coolste waren de verregaande mogelijkheden om je eigen kastelen te bouwen en die van je tegenstanders te slopen met katapulten en slingerarmen. Dit concept werd verder en realistischer uitgediept in latere Stronghold-delen.



Ico (2001)

Het kasteel als iets in een droom, of nachtmerrie eigenlijk, waar je uit probeert te ontsnappen, maar waar je alleen maar dieper in verstrikt lijkt te raken. Dat is iets wat ik niet alleen in dromen, maar ook in Ico heb beleefd. Met zijn vele torens, poorten, deuren, trappen, bruggen, mechanismen en zelfs onzichtbare wegen is niet Ico, Yorda of de koningin, maar het kasteel de hoofdrolspeler van deze adembenemende game.



Resident Evil 4 (2005)

Net als je denkt dat je de fraaiste omgevingen in het meesterwerk Resident Evil 4 achter de rug hebt, beland je vanuit de plattelandsgebieden plotseling in Salazar Castle, een soort ultieme, magnifiek uitgebreide versie van de mansion uit de eerste Resident Evil. Heerlijk sfeertje hoor, met al die vuren, gedetailleerde hallen en de prachtige binnenplaatsen vol gestoorde sekteleden.



poorten naar de verbeelding. De aanblik van het iconische kasteel van Disneyland, het machtige Hogwarts in de Harry Potter-films, Grayskull uit Masters of the Universe, Minas Tirith uit Lord of the Rings, Dragonstone uit Game of Thrones, Camelot uit de King Arthur-verhalen, Cair Paravel uit The Chronicles of Narnia, Castle Doom uit de Marvel-strips en zelfs Elsa's ijspaleis uit Frozen – het zijn allemaal ontzagwekkende bouwwerken enerzijds en anderzijds de betoverende vertegenwoordigers van de fantasiewerelden waarin ze staan, alsof ze die met hun dikke muren en hoge torens tot een tastbare werkelijkheid maken.

Vijandig

Iconische, tot de verbeelding sprekende kastelen zijn er in videogames natuurlijk ook genoeg te vinden, maar kastelen kunnen in videogames ook een speciale rol hebben die ze in andere media eigenlijk nooit krijgen: die van gevaarlijke labyrinten vol beproevingen.

In videogames als Castlevania, Castle Wolfenstein, Prince of Persia, Ico, Dragon's Lair en Dark Souls zijn kastelen geen plaatsen waar je naartoe gaat om even met de koning te praten of zomaar imposante bouwwerken die je in de verte op een berg ziet staan, maar nachtmerrieachtige omgevingen vol hindernissen, valstrikken, verborgen gangen, skeletridders en andere narigheid waar je met al je moed en volharding steeds dieper in moet zien door te dringen – of juist uit moet ontsnappen.

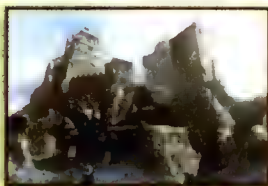
Deze rol is kastelen dan ook op het stenen lijf geschreven, aangezien ze juist zijn ontwórpen om vijandig te zijn tegenover iedereen die er niet thuishoort: dikke muren, ophaalbruggen, smalle gangen en wenteltrappen die zo smal zijn dat er maar één indringer tegelijk door naar boven kan, om over de kerkers onder het kasteel nog maar te zwijgen. Ze hadden het in de middeleeuwen moeilijk kunnen bevroeden, maar eigenlijk zijn kastelen gemáákt voor videogames. ✖

Een écht Sprookjeskasteel

Als je eens een echt sprookjeskasteel wil bezoeken, moet je vanaf München in Duitsland eens een uurtje naar het zuiden rijden. Je bereikt dan Slot Neuschwanstein, een prachtig sprookjesachtig kasteel dat ooit door Walt Disney werd bezocht toen hij inspiratie zocht voor de bouw van het eerste Disneyland-kasteel (het Sleeping Beauty Castle dat in 1955 werd geopend). Later gebouwde Disney-kastelen, zoals het Cinderella Castle dat in 1971 in Walt Disney World werd geopend en Le Château de la Belle au Bois Dormant in Disneyland Parijs, zijn sterk beïnvloed door Neuschwanstein. En wat dacht je van Hyrule Castle in nieuwere Zelda-delen als Twilight Princess en Breath of the Wild?



Saillant detail: Neuschwanstein werd niet in de middeleeuwen, maar pas veel later gebouwd (aan het eind van de negentiende eeuw). Dit in opdracht van de later krankzinnig verklaarde Lodewijk II van Beieren, die zich een middeleeuwse koning waande. Als hij nu had geleefd, was hij waarschijnlijk gewoon videogames gaan spelen.



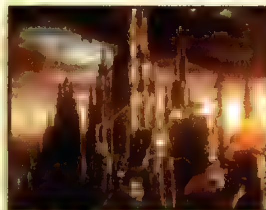
Assassin's Creed (2007)

In een franchise die draait om geschiedenis, historische locaties en veel verticaal klimwerk kunnen kastelen natuurlijk niet achterwege blijven. In de eerste Assassin's Creed was het meteen al raak met het machtige Masyaf-kasteel, maar in latere delen zouden nog veel fraaiere kastelen volgen, met name in het Frankrijk dat Unity spelers liet betreden.



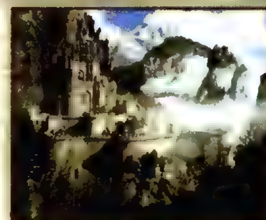
The Settlers 7: Paths to a Kingdom (2010)

Sinds 1993 laat de Settlers-serie spelers hun eigen steden en staten bouwen, en natuurlijk maken kastelen daar ook deel van uit. De fraaiste kastelen kun je bouwen in deeltje 7, dat ook qua diepgang het meest te bieden heeft, zonder nodeloos complex te worden. Pas wel op met de History Edition die begin 2019 op Steam verscheen: die schijnt veel te haperen en crashen.



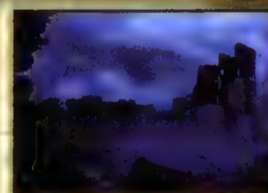
Dark Souls 2 (2014)

"Lang geleden, in een afgesloten land, ver in het noorden, bouwde een grote koning een groot koninkrijk. Ik geloof dat ze het Drangleic noemden." Met die woorden van een gekke oude vrouw begon mijn avontuur in de ziekste, dodelijkste krochten van een spelomgeving die uiteindelijk leidt naar het machtige Drangleic Castle. En daar werd mijn reis pas écht dodelijk uitdagend.



The Witcher 3 (2015)

Een van de mooiste en hoogst geprezen interactieve fantasy-franchises kan natuurlijk niet zonder imposante kastelen, en dus heeft de Witcher-serie die. Het mooiste en belangrijkste kasteel is het half vergane Kaer Morhen, waar vroeger Witchers werden getraind. In deel 3 wordt het bewoond door je oude vriend Vesemir, en wordt de functie van het kasteel als trainingsplaats in ere hersteld.



A Plague Tale: Innocence (2019)

Amicia en Hugo hebben het niet gemakkelijk in dit stealthy horror-actiespel. Verjaagd uit hun veilige huis moeten ze constant op hun hoede zijn voor rattenlegers, buitenlandse soldaten en de minstens zo dodelijke vertegenwoordigers van de kerk. Dus voelt het des te fijner als ze in het vervallen Château d'Ombrage eindelijk even op adem kunnen komen, en zelfs een soort thuisgevoel kunnen creëren.

REMAKE VAN DE ALLERBESTE GAME OOIT!

FINAL FANTASY® VII REMAKE

23 jaar na de release van de meest iconische Japanse RPG ooit gemaakt, is het nu dan bijna tijd voor de remake van Final Fantasy VII. Florian heeft er jaren om gesmeekt, maar Square Enix is eindelijk overstag gegaan en misschien wel aan hun moeilijkste project ooit begonnen.

Tijdens de E3 van 2015 had ik de eer en het genoegen om live bij een persconferentie van Sony aanwezig te zijn, toen met de aankondiging van Final Fantasy VII Remake en de eerste bloedmooie trailer plotseling die ene droom werkelijkheid werd. Op dat moment was ik effe geen journalist meer, maar een hardcore fan, die letterlijk een traantje van geluk plengde. Het is een moment dat me eeuwig zal bijblijven.

En toch, nu die droom werkelijkheid dreigde te worden, vroegen een hoop fans zich af of het eigenlijk wel zo'n goed idee was om een remake te maken van een van de meest geliefde games ooit. Tuurlijk, in theorie is het een fantastisch idee, maar voor een hoop fans zijn de herinneringen aan het origineel uit 1997 zo intens dat de game een soort heilig status heeft. Moet je daar wel aan sleutelen? Zijn de herinneringen niet altijd beter?

VASTGEROEST

Natuurlijk wil je de game als hardcore fan kunnen ervaren met de techniek en graphics van nu en natuurlijk is het cool dat de remake eruit gaat zien zoals je er altijd over fantaseerde, maar toen Square Enix later in 2015 de eerste info over de gameplay bekendmaakte, kregen de fans het flink benauwd. Die zijn immers (begrijpelijk) compleet vastgeroest aan hoe het origineel eruitziet en speelt, en hebben een bepaald beeld bij een remake. Aan de gameplay moet niets worden veranderd, anders is het geen remake, maar gewoon een nieuwe Final Fantasy met een VII-jasje. En ja, dat is een groot verschil!

LASTIGE OPGAVE

Square Enix weet dat ook, maar er is één probleem: geld. De ontwikkelaar heeft een bizar lastige taak op zich genomen, waarbij de fans tevreden moeten zijn met de remake, maar daarnaast de massa moet worden aangesproken om dit gigantische project winstgevend te krijgen. Als fan schop je daar tegenaan, maar het is helaas wel begrijpelijk.



weetje • weetje

Square Enix liet onlangs weten al in 2001 plannen te hebben gehad voor een remake van Final Fantasy VII voor de toen net verschenen PlayStation 2. Het idee werd geschrapt omdat de schaal van het project te groot zou worden en de eerste plannen voor Final Fantasy XIII al op tafel lagen.

Wat dat betreft is dit voor Square Enix een van de lastigste games ooit. Er moet een subtiele balans worden gevonden tussen wat de trouwe fans willen en wat de nieuwe gamers aanspreekt, mensen die het origineel nooit hebben gespeeld. Yep, een belachelijke opgave, maar hoe dichter we bij de launch komen en hoe meer we van de game te zien krijgen, des te meer vertrouwen ik erin begin te krijgen dat Square Enix het Final Fantasy VII Remake-kunstje gaat flikken.

Er zijn maar weinig games met een nog hogere verwachting dan deze Final Fantasy VII Remake. Het kan bijna niet anders dan tegenvallen, maar toch: nu ik de game al even heb kunnen spelen op de Gamescom lijkt het erop dat Square Enix de perfecte balans heeft gevonden. Nog een halfjaar geduld, maar ach ... dat is effe knipperen met je ogen na al die jaren wachten! ✖



GRAPHICS EN CHARACTERS

Toen Final Fantasy VII in 1997 uitkwam, was het zonder twijfel een van de mooiste RPG's ooit. Vooral de CGI-filmpjes waren destijds mindblowing, en vroeger fantaseerde ik altijd over hoe vet het zou zijn als games er ooit zo mooi uit zouden komen te zien als deze CGI-filmpjes. De Remake geeft je precies dat idee: van een CGI-film die je zelf bestuurt. Het is insane hoe prachtig de omgevingen en characters eruitzien en hoe cool het is om de wereld nu op dit niveau van detail te kunnen bewonderen.

De characters zijn zeer herkenbaar en prachtig vormgegeven. Ze zien er precies uit zoals in je dromen en hebben hetzelfde karakter als in het origineel. Ze maken zelfs tijdens het spelen grapjes met elkaar, die leuk zijn voor nieuwkomers, maar voor de fans van het origineel nog meer diepgang aan de characters geven. Ze ouwehoeren met elkaar zoals je er vroeger over fantaseerde, en dat geeft ze meer persoonlijkheid dan ooit.









BATTLE-SYSTEEM

Oldskool spelers willen turn-based battles, nieuwe spelers willen real-time actie, dus Final Fantasy VII Remake heeft het allebei. Je kunt altijd attacks uitvoeren in real-time, je characters vrij bewegen en zelfs blocken of wegduiken voor aanvallen. Je kunt ook met een druk op de knop switchen tussen de characters, die je allemaal helemaal zelf bestuurt. Deze actie is zo snel als een actiegame.

Voor je ability's en magic-aanvallen is er echter nog steeds het bekende balkje dat volloopt en dat je kunt versnellen door normale attacks te doen. Zodra je balkje vol zit, open je het menu, gaat de game in super slo-mo en heb je de tijd om een speciale aanval te kiezen, zoals dat vroeger ging. Zodra je die hebt gekozen, is je balkje weer leeg, gaat de game weer terug naar de normale snelheid en voert je character de special move uit.

Na mijn speelsessie kan ik melden dat het veel beter werkt dan verwacht. Dit systeem is werkelijk een vette combinatie van oud en nieuw, en zal zowel de fans als nieuwe spelers aanspreken. Zelfs ik, die op een veel traditionelere battle-stijl had gehoopt, vond het meesterlijk werken. Als het dan per se anders moet omdat turn-based battles zogenaamd niet meer van deze tijd zijn, dan maar op deze manier!





KOMT IN TWEE DELEN

Final Fantasy VII Remake komt uit op 20 maart 2020. Dat is dan echter nog niet de hele game, maar pas het eerste deel! Square Enix had alleen al met het Midgar City-gedeelte meer dan genoeg content voor één game, die overigens op twéé schijfjes wordt uitgebracht. Daarnaast heeft Square Enix laten weten dat zowel het eerste als het tweede deel van Final Fantasy VII Remake op de PS5 gespeeld kunnen worden.

PS3 TECH-DEMO

Fans fantaseerden al jaren eerder over een remake, maar in 2005 gooide Square Enix zelf flink wat olie op het vuur door een tech-demo van de intro van Final Fantasy VII voor de toen gloednieuwe PlayStation 3 te showen. Square Enix liet snel daarna weten dat het puur en alleen een tech-demo was, maar het was al te laat: de fans begonnen vanaf dat moment pas écht keihard te smeken om een remake.





BEDRIJVEN DOEN ALLES VOOR GELD

DE PEKINGEEND GENAAMD BLIZZARD



Videogames zijn het medium bij uitstek om de sleur van het dagelijks leven mee te ontvluchten. Het laatste wat je dus wil, is in Power Unlimited geconfronteerd worden met politieke kwesties. Toch raden we je aan om je te informeren over wat er speelt, aangezien de toekomst van je favo hobby onherroepelijk kan veranderen door wat er in de wereld gebeurt.

Hongkong. Het lijkt misschien een totale ver-van-je-bedshow, maar laat me je uitleggen waarom het interessant is om te weten wat zich daar op dit moment allemaal afspeelt. Voor wie het niet weet: Hongkong is een metropool dat bij China hoort, maar in feite mag opereren als apart landje. De Chinese regering wil het liefst dat Hongkong (én Macau én het eiland Taiwan) weer volledig onderdeel wordt van 'één verenigd China', maar de meeste Honkongers zitten daar absoluut niet op te wachten.

Deze spanning tussen de Chinese Communistische Partij en de inwoners van Hongkong is dit jaar tot een hoogtepunt gekomen toen er een nieuwe wet werd voorgesteld die het makkelijker zou maken om verdachten van een misdrijf in Hongkong, uit te leveren aan China.

Hongkongers zagen deze wet als een hellend vlak, waarmee de metropool langzaam z'n autonomie zou verliezen en de Chinese regering steeds meer invloed zou krijgen. Daarom zijn politiek geëngageerde Hongkongers sinds maart van dit jaar massaal aan het protesteren, en dat is de afgelopen maanden behoorlijk geëscaleerd. Er zijn zelfs al doden gevallen. Heftige shit, dus.

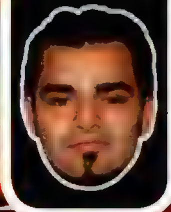
REVOLUTIE

Wat dat allemaal met gaming te maken heeft? Nou, begin oktober vond het Asia-Pacific Grandmasters-toernooi voor de game Hearthstone plaats in de Taiwanese hoofdstad Taipei, dat volkomen soepel verliep. Totdat esporter Ng Wai Chung, beter bekend als Blitzchung, na een match werd geïnterviewd en riep: "Herstel Hongkong; nu is de tijd voor een revolutie!"











Blitzchung





Dat lijkt wellicht vrij onschuldig, maar Blizzard, het Amerikaanse bedrijf achter de game en het toernooi, dacht daar heel anders over. Blitzchung werd hárd door Blizzard op de vingers getikt: de speler werd onder meer een jaar lang verbannen van Hearthstone-evenementen en mocht ruim 10.000 dollar aan zuurverdiend prijzengeld inleveren. En dat niet alleen: ook de twee commentatoren die Blitzchung op dat moment slechts aan het interviewen waren (en dus op geen enkele manier 'medeplichtig' waren aan zijn uitspraak) werden ontslagen.
Het zijn extreme maatregelen die Blizzard normaliter alleen inzet als gamers ondubbelzinnig valsspelen, maar dat was hier duidelijk niet het geval. De hele wereld zag direct wat de boodschap was die Blizzard hier op onsubtiele wijze verkondigde: "Wij dulden geen kritiek op de Chinese regering."

REGELS

Niets brengt het internet echter dusdanig dicht bij elkaar als overduidelijk onrecht. De wereldwijde reacties van gamers op de bizarre acties van Blizzard waren dan ook unaniem extreem negatief, vooral toen ook een groepje Amerikaanse Hearthstone-spelers werd verbannen nadat zij tijdens een livestream een bordje omhoog hielden met de woorden 'bevrijd Hong Kong, boycot Blizz'. Er volgden allerlei satirische memes, zoals 'het nieuwe Blizzard-logo' (de Blizzard-naam op een Chinese vlag), en er gingen steeds meer stemmen op om alles wat met het bedrijf te maken had te boycotten. Zelfs het Amerikaanse congres greep in: democratische én republikeinse senatoren (die het normaliter nérgens over eens kunnen worden) ondertekenden een brief aan moederbedrijf Activision Blizzard, waarin zij het conglomeraat vriendelijk doch dringend verzochten te kiezen tussen westerse democratische waarden en het kussen van konten in Peking. Daarnaast ging een groep Blizzard-werknemers in staking om betere normen en waarden van hun werkgever te eisen.
De reactie van Blizzard op dit alles? Aanvankelijk was er slechts een lauw statement waarin ze claimden dat hun besluit niets te maken had met hun relatie met China, dat ze volledig achter vrijheid van meningsuiting staan en dat ze duidelijke competitieregels hebben om ervoor te zorgen dat de focus op het spel blijft. Even later kreeg Blitzchung z'n prijzengeld terug en werd het ontslag van de commentatoren die hem interviewden omgezet in een schorsing van een halfjaar. Vlak voor het ter perse gaan van deze PU kwam er zelfs een officieel excuus van Blizzard, waarbij de CEO alle verantwoordelijkheid op zich nam.



PORTEMONNEE

De vraag blijft natuurlijk: waarom? Waarom zou een geliefde gamemaker als Blizzard z'n eigen imago saboteren? Het antwoord is – uiteraard – geld. Financiële afhankelijkheid, in dit geval. Activision Blizzard profiteert immers enorm van China's gigantische en nog altijd groeiende esports-markt. Daarnaast heeft het bedrijf een aanzienlijke zak geld gekregen van het Chinese megaconcern Tencent, een multinational met nauwe banden met de Chinese overheid (zie kader). Het onderhouden van die relatie (en alle winst die daaruit voorkomt) lijkt belangrijker te zijn voor Activision Blizzard dan (de vrijheid van meningsuiting van) het publiek waar ze groot mee zijn geworden.
De tweede vraag is dan: moet jij je hier iets van aantrekken? Ik denk van wel. China heeft wel vaker de omvang en kracht van z'n ecónomie gebruikt om onwelgevallige meningen te onderdrukken, en dat gaat vroeg of laat invloed hebben op de games die jij wilt spelen. Wellicht dat je geen behoefte hebt om je politieke voorkeuren te uiten tijdens het spelen van competitieve spellen, maar zou je het oké vinden om gecensureerde versies van je favoriete games te krijgen? Vind jij daar ook iets van? Stem dan vooral met je portemonnee. Die macht kan niemand je namelijk afnemen. ✖

TENCENT

VÉÉL MEER WAARD DAN 10 CENT

Onthoud de naam Tencent, want dit Chinese bedrijf is 's werelds allergrootste game-uitgever. Daarnaast hebben ze ook een vinger in de pap bij verscheidene internet- en tech-gerelateerde ondernemingen, dus je kunt ze qua omvang en relevantie intussen wel het Chinese Google noemen. De invloed van Tencent is echter ook voelbaar in de westerse gamewereld, want het is bijna niet meer bij te houden in hoeveel gamestudio's Tencent investeert (en dus invloed op uitoefent). Kijk maar even mee:

Riot Games
(volledig eigendom van Tencent)

In 2015, toen League of Legends op de piek van z'n populariteit zat als esport, wist Tencent ontwikkelaar Riot Games volledig op te kopen. En dat heeft immense implicaties, aangezien LoL de grootste pc-game ter wereld is én Riot van plan is de hele esportsmarkt te herdefiniëren met onder meer hun toekomstige LoL-vechtgame, kaartgame en Counterstrike-achtige tactische shooter. Met andere woorden: Tencent is met deze aankoop een van de grootste spelers op het gebied van esports geworden.

Supercell
(84,3% van Tencent)

Tencent heeft meer dan 8,5 miljard dollar geïnvesteerd in deze Finse ontwikkelaar van succesvolle mobile games als Clash of Clans. Het was een van de grootste investeringen in de geschiedenis van videogames. Worth it? O zeker: Tencent verdiende vorig jaar meer dan 19 miljard dollar en meer dan de helft daarvan was te danken aan mobile games. Met deze overgrote meerderheid in Supercell is dus ook de mobile-markt een speeltuintje van Tencent geworden.

Grinding Gear Games
(80% van Tencent)

Tencent bezit viervijfde van de aandelen in deze Nieuw-Zeelandse ontwikkelaar, die vooral bekend is vanwege hun populaire actie-RPG Path of Exile.

Epic Games
(40% van Tencent)

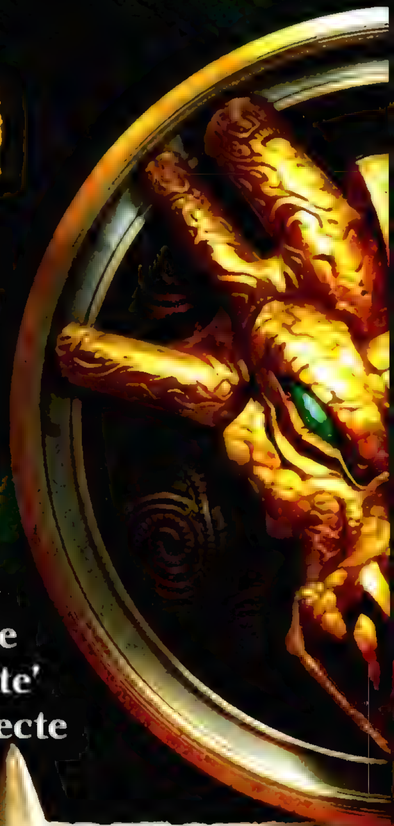
Ja, Epic Games, ja. Het bedrijf dat de Unreal Engine 4 heeft gemaakt. Dat met de Epic Game Store nu keihard aan het concurreren is met Steam. Dat verantwoordelijk was voor een best wel succesvol spelletje genaamd Fortnite. Epic Games dus, en de Chinezen bezitten bijna de helft ervan.

Ubisoft & Activision Blizzard
(allebei 5% van Tencent)

Frontier Development, Kakao, Paradox Interactive, Funcom, Fatshark, zelfs communicatieplatform Discord – er zijn nog veel meer game-gerelateerde bedrijven waar Tencent delen van bezit, maar Ubisoft en Activision Blizzard zijn voor ons de bekendste. En vooral dat laatste is in deze politieke context natuurlijk het meest opmerkelijk, omdat het nog beter verklaart waarom Blizzard de hielen van China lijkt te likken.

RELAXTE GEEKY- EN DORKYNESS

RUNEFEST 2019



RuneScape blijft een raar gebeuren. Een game die charme, oubolligheid en community combineerde tot een van de minst bekende succesverhalen in de gamegeschiedenis. Onze 'verticaal beperkte' Belg wandelt heel zijn leven al letterlijk onder de radar. Een perfecte match vonden we, dus stuurden we hem naar RuneFest 2019.

Wist je dat 200 miljoen spelers ooit een account creëerden voor RuneScape? Zelfs als je incalculeert dat de game al draait sinds die browser-based-begindagen in 2001, is dat nog steeds een hallucinant groot getal en goed voor een plek in de top 5 van de videogamegeschiedenis.
Op zich al reden genoeg om elk jaar je verjaardag te vieren, maar toch heeft niemand het erover tijdens deze feestelijke bijeenkomst. Sowieso is iedereen superrelaxed. Dit is duidelijk niet zo'n commercieel gegeven in een geforceerde feestvermomming, maar gewoonweg een informeel gebeuren waar een dikke 1500 spelers van over de hele wereld elkaar ontmoeten. En omdat de game al zo lang meedraait, staat er geen leeftijd op dit tijdelijke globale epicentrum van – ik zeg dit met niets dan liefde en respect – geeky- en dorkyness.

Full-out Droomvlucht-style

Geen fest of con zonder cosplay, keynote, panels, merchandising en freebees. Dat is dan ook precies wat iedereen hier in deze vliegtuighangar ergens net buiten Londen geserveerd krijgt. Een hangar die op een vrij indrukwekkende manier is omgetoverd tot Gielinor, de fantasy(spel)wereld van Rune.
Als ik eerlijk ben, had ik het heel wat kneuteriger verwacht, maar fuck me: ze gingen full-out Droomvlucht-stylé met een overtuigend oerwoud … inclusief regelmatig uitbarstende vulkaan. Kitsch? Absoluut, maar 100 procent gepast en als iemand je vraagt waar de bar is en je kunt antwoorden met 'na de vulkaan naar rechts', tja …
Jagex, de studio achter RuneScape, legt de lat elk jaar weer wat hoger. Tegelijkertijd blijft het allemaal aangenaam ongedwongen en zien we de organisatie vaak beroep doen op improvisatie, laconieke Britse tongue-in-cheek humor en presentatoren die meester zijn in beide.

Trek eens een map aan

Over die keynote en dus de toekomst van RuneScape heb ik het verderop; die hebben de fans immers ook thuis via streams gevolgd. PU's commander-in-chief wou een sfeerverslag en RuneFest scoort goed wat betreft sfeer. Zelfs bij iemand zoals ik, die slechts sporadisch een virtuele citytrip naar Gielinor maakte. Kun je nagaan hoe de overgrote meerderheid van de aanwezigen, die er al jarenlang zijn caravan heeft staan, zich voelde.
Zo sprak ik op het rokersterras met een man van ver in de vijftig die ik tien minuten daarvoor zag deelnemen aan de cosplay-wedstrijd. Zijn outfit stelde geen personage uit de game voor, maar hij droeg een regenjas die integraal bedrukt was met de speelmap. Een cadeautje van z'n vrouw, maar gister spotte een van de Jagex-mensen hem en rekruteerde hem ter plekke voor de cosplay-competitie. Een treffend voorbeeld van de drempelloze manier waarop verschillende generaties gamers, mods, artists en ontwikkelaars hier met elkaar omgaan.

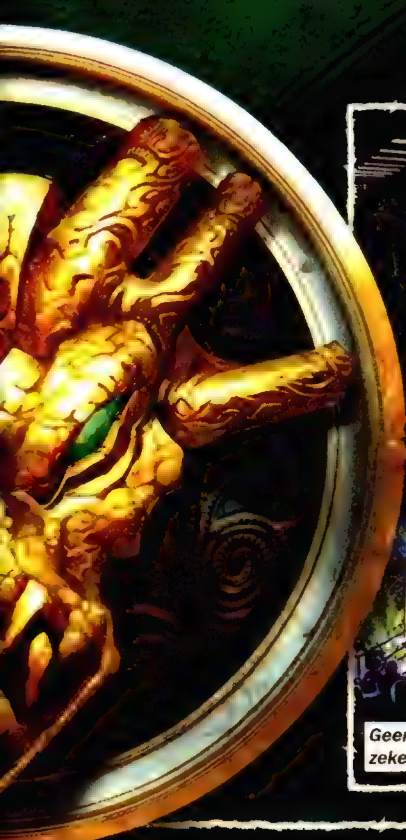


Old School

Maar nog even terug naar die 200 miljoen RuneScape-accounts. Of het feit dat de game vandaag meer actieve spelers heeft dan ooit. Na bijna twintig jaar dus. Oké, daar draagt het feit dat RuneScape Old School niet zo heel lang geleden integraal naar mobile werd vertaald zeker z'n steentje aan bij. En met dat 'vertaald' bedoelen we niet gedownsized, want die game draait op je moeders mobiel in een hogere framerate dan op je pc.
RuneScape Old School? Juist, terwijl Jagex momenteel officieel aan RuneScape 3 zit, vond een groepje ontwikkelaars in 2013 ergens op een vergeten server een build van de game uit 2007. Ze vroegen aan de spelers of die zo'n retro-versie zagen zitten. Wat begon als een soort hobbyproject (en nog steeds op een kleiner team draait) scoort vandaag meer spelers dan RuneScape 3. En om je een idee













Geen idee wat Wifi Wars inhoudt, maar zeker weten dat de Chinezen er achter zitten.



weetje • weetje

De makers van RuneScape zamelen jaarlijks een bedrag in voor goede doelen die iets te maken hebben met mentale stoornissen. Dit jaar werd daarbij meer dan 175.000 Britse Pond opgehaald en de drie doelen mochten elk een cheque van 58.545 in ontvangst nemen. Jagex is niet de enige studio met zo'n initiatief, maar is wel een van de weinige.

Golden Gnome

Je hebt de Gouden Palm, de Gouden Beer en de gouden whatever die de Oscar genoemd wordt, en je hebt de Golden Gnome. Een awardshow waarin ontwikkelaar Jagex en de spelers community-leden belonen die het afgelopen jaar een uitzonderlijke bijdrage hebben geleverd. Denk aan de beste streamers, de beste fan-art en onze favoriet: de beste filmpjes die ze met gameplay-footage uit RuneScape maakten.

te geven van de betrokkenheid van de spelers bij die Old School RuneScape: voordat er ook maar de kleinste wijziging aan die game wordt doorgevoerd, moet 75 procent van de spelersgemeenschap zich daarmee akkoord verklaren. Nóg een unicum in het videogamewereldje ... en nóg zoiets waar enkel RuneScape-spelers weet van hebben.

Eetbaar, in theorie

Terug naar de festiviteiten, waar ik overigens heel wat Nederlandse RuneScape-spelers tegen het lijf liep. Cosplay, panels, merchandising enzovoort horen erbij en zijn leuk en aardig voor de fans, maar RuneFest heeft toch een paar (ahem) aparte items op het programma. Zoals die kookwedstrijd waarin twee teams een gerecht uit de game moesten maken. Dit soort culinaire competities is nog altijd populair in Groot-Brittannië en misschien wel het enige argument voor Brexit.

Enfin, bij het presenteren van het eindresultaat aan de jury bestond de pitch van Team Lobster uit 'in theorie is het eetbaar'. De tegenpartij won het met 'als we winnen, neem ik een hap'. Ze wonnen. De teamleider nam een hap ... maar gezien de manier waarop hij later naar de trofee in zijn handen keek, had hij daar achteraf behoorlijk spijt van.

Archaeology-skill

Goed, die keynote dus. Gezien de meesten ofwel RuneScape 3 ofwel Old School RuneScape spelen, kwam die in twee stukken. Ik begin met RuneScape 3. Daar is de grootste nieuwigheid de introductie van een verse skill, de 28ste en de eerste sinds drie jaar: Archaeology. Wie zich hierin wil specialiseren, zal sites (ondergrondse, maar primeur: er komt er ook eentje in de lucht aan!) verkennen op zoek naar nieuwe materialen en om er eeuwenoude artefacten te plunderen. Die artefacten zijn allemaal gebroken en moeten worden hersteld. Dat maakt van Archaeology zowel een gathering als een manufacturing en een trading skill. Eenmaal hersteld en een bom XP geïncasseerd kan je dat hebbeding voor jezelf houden, of aan een guild of museum schenken. De beloningen die aan deze skill vastzitten zijn in elk geval indrukwekkend.

Jurassic-Scape

Na het succes van The Land Out of Time boerderijkwekerij-feature komt er nu The Ranch Out of Time, waar je dino's kunt kweken. Dat voert meteen de level-cap voor de Farming- en Herblore-skills op van 99 naar 120. Dat betekent dat er ultrakrachtige potions uit dino-extracten gebrouwen zullen worden.

Dit jaar gaat de huidige RuneScape Mobile-versie van bèta naar early access. Dat brengt voor elke RuneScape 3-speler de integrale game naar tablet of smartphone. En dat zou zomaar eens het aantal RuneScape 3-spelers op gelijke hoogte of hoger kunnen tillen dan dat van Old School.

Ik probeerde de onlangs wederom vernieuwde interface van die bèta uit. Ik vond de vorige al vlot spelen, maar de nieuwste versie is op veel punten net weer een tikkie beter. Met meer zicht op de actie en een makkelijker hanteerbare inventory.

IJzeren mannen

Door die eerdergenoemde democratische aanpak loopt de evolutie in Old School via een stroever traject, maar ook daarover viel in de keynote op RuneFest wat nieuws te scoren. Met als belangrijkste de Morytania Expansion, die begin 2020 de vampierstad Darkmeyer voor zowel desktop als mobile-spelers opengooit. Daar hangt ook Sins of the Father aan vast, de voorlaatste quest in de Myreque serie, plus een shitload nieuwe skilling-content en een nieuwe group boss.

Nog vóór die uitbreiding komt er een nieuwe game-mode. Die heet Leagues en de eerste daarvan, Twisted Leagues, belooft vanaf 14 november Ironman-content op het Zeah-continent.

En het laatste nieuws betreffende RuneScape Old School: de Group Ironman-mode (voor jouw vierkoppige groepje gelden de strenge Ironman-regels niet) en (eindelijk!) een nieuw – of liever – een écht clansysteem. Inclusief alle toeters en bellen die een speler vandaag, oldskool of geen oldskool, van zo'n systeem mag verwachten. ✖



LEEFT JOUW FAVORIETE SPELLETJE NOG?

HET KERKHOF VAN MOBILE GAMES

De reden dat je nog nooit hebt gehoord van de ongelicenseerde Filipijnse film Batman Fights Dracula uit 1967, is omdat dit stukje filmgeschiedenis voor altijd verloren is gegaan. Sommige mobile games zouden weleens hetzelfde lot beschoren kunnen zijn, waarschuwt Samuel.

Videogames liggen mij dusdanig nauw aan het hart dat ik de afgelopen jaren behoorlijk behept ben geraakt met het behoud ervan. Ik steun initiatieven als de Video Game History Foundation en ben voorstander van zaken als compilaties, heruitgaven en (het soms wettelijk twijfelachtige) emulatie. Al deze initiatieven zorgen er namelijk voor dat de kans wordt verkleind dat games voorgoed verloren gaan, zoals dat bijvoorbeeld met de meeste films van vóór 1950 is gebeurd.
Helaas gaan de meeste uitgevers nog steeds met hun games (cultureel erfgoed!) om alsof het wegwerpproducten zijn die geen nut meer dienen als er niet aan kan worden verdiend, en dat is helaas nergens meer het geval dan bij mobile games. Misschien heb je er nog nooit over nagedacht, maar heb je weleens geprobeerd om dat ene smartphonespelletje dat je zeven jaar geleden zo leuk vond opnieuw te downloaden op je huidige telefoon? De kans is aanzienlijk dat dit niet meer kan, ongeacht of je een Android- of iOS-apparaat hebt én al die jaren hetzelfde account gebruikt.

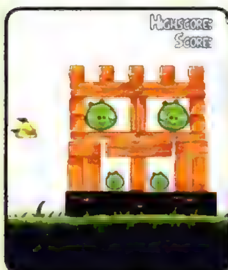
GELD

Computers, consoles, telefoons en tablets evolueren continu, zowel qua hard- als software. Die eerste twee veranderen relatief geleidelijk, waardoor het niet al te ingewikkeld is om games uit bijvoorbeeld de jaren negentig op een moderne Windows-computer te draaien (en sommige consoles bieden backwards-compatibility met voorgaande generaties aan). Dat is echter een volledig ander verhaal voor mobiele apparaten; elke verandering kan een heel scala aan problemen veroorzaken. Een kleine update aan het besturingssysteem kan bijvoorbeeld al voor bugs zorgen en de prestatie van een game verpesten door het beschikbare geheugen te veranderen.
En dan hebben we het nog niet eens over jaarlijks nieuwe hardware, wat vaak nieuwe processors, grafische chips en resoluties betekent. Lang verhaal kort: om mobiele games te behouden, moeten ze (in tegenstelling tot de meeste pc- en consolegames) constant worden bijgewerkt en geüpdatet. En dat betekent mankracht. En mankracht kost



DE BELANGRIJKSTE MOBILE GAMES VAN DE LAATSTE TIEN JAAR!

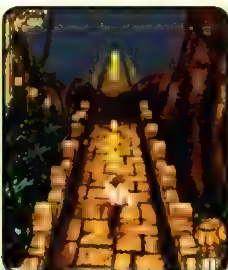
2009
Angry Birds
Slechts een jaar nadat Apple en Google respectievelijk de App Store en Google Play Store introduceerden, speelde iedereen met een smartphone Angry Birds. Logisch: het grappige uiterlijk was memorabel en de simpele touchscreenbesturing werkte verslavend!



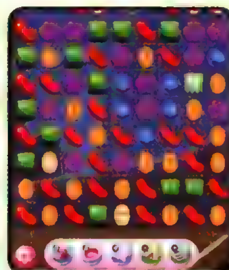
2010
Plants vs. Zombies
Tower defense-games bleken populair op smartphones, want het rustige turn-based-tempo bleek ideaal voor kleine touchscreens. Plants vs. Zombies was met z'n simpele gameplay, hilarische personages en mooie animaties de absolute koning van het genre.



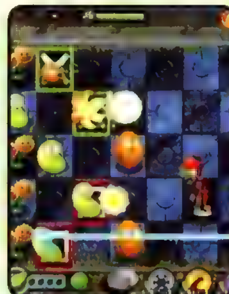
2011
Temple Run
De smartphone was ook hét platform bij uitstek voor endless runner-games, waarbij de avatar automatisch voortbeweegt en je alleen een richting hoeft te kiezen en/of te springen. Canabalt is ónze favoriet, maar Temple Run was wereldwijd de allergrootste.



2012
Candy Crush Saga
Dat mobile games een even gigantische als lucratieve markt vormden, werd voor eens en altijd bevestigd toen men goud geld begon te verdienen met 'gratis' free-to-play games. De games die dat het best deden? Clash of Clans en – vooral – Candy Crush Saga.



2013
Plants vs. Zombies 2
Het groeiende zelfvertrouwen van de mobile-gamesmarkt werd vooral zichtbaar in de vele kwalitatief sterke vervolgen die verschenen, zoals Cut the Rope 2 en Plants vs. Zombies 2. Die laatste werd zelfs Apples iPhone Game of the Year.



2014
Flappy Bird
Flappy Bird (liefkozend de 'Dark Souls van mobile games' genoemd) kwam al in 2013 uit, maar werd vooral begin 2014 massaal gedownload toen de Vietnamese ontwikkelaar de game dreigde te verwijderen. Wat-ie vervolgens ook deed. RIP, arm vogeltje.











geld. En niemand geeft graag geld uit als ze dat niet terugverdienen, vooral niet aan games die voor 99 cent zijn verkocht.

'APPOCALYPSE'

Hét voorbeeld hiervan was de komst van het besturingssysteem iOS 11 in 2017, dat géén 32bit-apps meer ondersteunde. Dat betekende dat bijna alle apps die vóór 2014 waren uitgebracht en níet naar de efficiëntere 64bit-architectuur waren geüpdatet in één klap verdwenen. De enige manier om geliefde maar niet bijgewerkte games als het originele Peggle nog te kunnen spelen is dus om een verouderd iOS-apparaat te hebben waar die game nog op staat. Ouch. De komst van iOS 11 staat daarom ook wel bekend als de 'Appocalypse', en veel van die verdwenen 32bit-titels bestaan nu alleen nog als gameplay- of reviewfilmpjes op YouTube. Een pijnlijke gedachte.

Een ander voorbeeld is dat een bedrijf als EA kan besluiten om games te verwijderen, omdat dat dus simpelweg goedkoper is dan het behouden en bijwerken ervan. In 2015 verwijderde EA in één klap mobile games als Dead Space, Infiltration, Mass Effect: Burnout: CRASH! en nog aanzienlijk veel meer. Stilletjes en zonder afscheid. Bizar. [Als-of je een 25-jarig jubileum in stilte voorbij laat gaan - Ed]

ARCADE

BioShock Mobile, de Infinity Blade-trilogy, de originele Flight Control, Activision Anthology, DOOM Resurrection: allemaal met de tijd verloren gegaan, als tranen in de regen, zoals Rutger Hauer dat zo mooi zei. En ik vind dat heel, héél erg. Android-gebruikers hebben echter mazzel, want hoewel de meeste apps moeten worden gedownload uit de Google Play Store, is het toegestaan om apps te installeren die níet in de officiële winkel worden aangeboden. Theoretisch kun je een verdwenen game dus 'terughalen' door het APK-bestand ervan te googelen en weer op je telefoon te installeren. In de praktijk zul je waarschijnlijk allerlei compatibiliteitsproblemen ondervinden, maar de optie is er.

Apple daarentegen heeft iets soortgelijks nooit toegestaan omdat het piraterij en beveiligingsproblemen faciliteert, maar toch hebben zij wellicht dé oplossing gecreëerd voor het probleem rond het behoud van mobile games: Apple Arcade. Een van de belangrijkste wapenfeiten is immers de almaar groeiende hoeveelheid games die het aanbiedt, wat impliceert dat Apple z'n best zal doen om de kwantiteit ervan te waarborgen.

Betekent dit dat Apple zich actief gaat inzetten voor het behoud van alle Apple Arcade-games? De tijd zal het leren. In de tussentijd ben ik allang blij dat ik mijn allereerste smartphonegame – Doodle Jump uit 2009 – nog steeds kan spelen! ✖

2015

PewDiePie: Legend of the Brofist

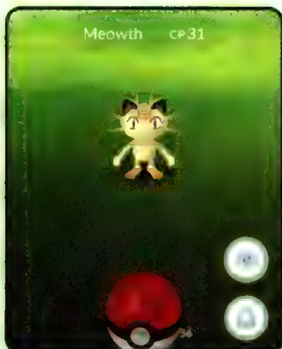
Deze érg sterke platformer was tekenend voor twee dingen: 1) de groeiende invloed van YouTubers op jonge gamers en 2) de hekel die mensen begonnen te krijgen aan in-app purchases. Deze game had niks van dat laatste, wat door iedereen werd gewaardeerd.



2016

Pokémon GO

Innovatieve gps-gameplay + een wereldwijd bekende franchise = een heus fenomeen. Men ging massaal de straat op om monstertjes te vangen; iedereen was zo aan hun telefoons geplakt dat er zelfs ongelukken door werden veroorzaakt.



2017

Super Mario Run

Super Mario Run: een endless runner met de diepgang en afwerking van een typisch Nintendo-product. Tevens een van de snelst/meest gedownloade iOS-apps ooit, met meer dan 200 miljoen downloads aan het eind van 2017.



2018

PUBG Mobile

Niemand twijfelde eraan dat het (nog altijd) overdonderende succes van het in 2017 ontstane battle royale-genre ook zou overslaan naar mobile. En, inderdaad, in 2018 waren zowel Fortnite als PUBG Mobile op miljoenen telefoons geïnstalleerd.



2019

Apple Arcade

Hier had Mario Kart Tour kunnen staan, maar die vraagt 5 euro per maand voor premiumfuncties. Voor dezelfde prijs haal je ook héél Apple Arcade (of Google Play Pass) naar je mobiele apparaat, waarmee je van meer dan 100 kwalitatief hoogstaande titels kunt genieten.





Tien jaar geleden kwam Uncharted 2: Among Thieves uit, en die game blies Jacco dusdanig hard omver dat hij er eigenlijk nog steeds niet van is bijgekomen. Hoog tijd om terug te kijken op dit meesterwerk.



UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

Ik was vrij laat met het kopen van een PlayStation 3, dus ik had al een hoop games gemist. Vlak nadat Uncharted 2: Among Thieves uitkwam had ik eindelijk genoeg euro's om de console te halen en na huilend al m'n PS2-games te hebben ingeruild (doe dat nooit!) kocht ik Naughty Dogs actiegame. Twee dagen later lag ik in bed, dromend over het avontuur van Nathan Drake. Ik wist het zeker: dit is de beste game ooit gemaakt.

Dude Raider

Inmiddels zijn we tien jaar verder en zijn er twee games die ik beter acht dan Uncharted 2, maar nog altijd zie ik de game als een meesterwerk. Het eerste deel, dat eerst 'Dude Raider'

"Tien jaar na dato is deze Uncharted nog steeds een absoluut meesterwerk"

werd genoemd omdat het in feite een schaamteloze rip-off van Tomb Raider leek, zette Nathan Drake neer als nieuw Sony-icoon. Drake sloeg aan bij het publiek omdat hij zo herkenbaar is en dezelfde reactie heeft als de speler in het geval van bloedstollende actiemomenten, namelijk waar de fuck hij nou weer in is beland? Het goede acteerwerk en de filmische insteek van Uncharted: Drake's Fortune bleek een recept voor een goede avonturengame, maar achteraf was het slechts een opstapje voor Naughty Dogs volgende project.

Uncharted 2: Among Thieves is namelijk niet zomaar beter dan het eerste deel; het was andere games op diverse vlakken mijlenver vooruit en deed de grens tussen film en game vervagen. Naughty Dog verhoogde de productiewaarde van de game, schreef een beter script, Drake en Elena komen nog menselijker over en bovendien zit de game propvol actie die je aan de buis gekluisterd houdt.

Cliffhanger

Serieus, maar weinig games weten tempo en spanningsboog zo te perfectioneren als Among Thieves. De game begint met een letterlijke cliffhanger, waarbij Drake met een flinke buikwond in een trein aan de rand van een klif bungelt. Hangend aan brekende pijpen en losse leuningen weet hij nét voordat de trein in de afgrond stort door de sneeuw naar veiligheid te kruipen, waarna de game teruggaat in de tijd.

Uncharted 2 barst van dit soort memorabele, zorgvuldig over de game uitgesmeerde actiemomenten en dendert door als een trein. De waanzinnige tankachtervolging, de schietpartij in een instortend flatgebouw en de eerste ontmoeting met een bovennatuurlijk wezen in een grot: ze staan stuk voor stuk in m'n geheugen gegrift.

Tegelijkertijd weet Uncharted 2 waar het gas terug moet nemen om de exotische omgevingen te kunnen waarderen. De game neemt spelers mee op een respectabele wereldreis naar Turkije, Indonesië, Borneo, de mythische stad Shambhala en Nepal.

Het Tibetaanse dorpje is wellicht het beste voorbeeld van hoe de game plotseling een oase van rust kan zijn. Nathan trapt een balletje met twee spelende kinderen, probeert chocola te maken van Tenzins uitspraken en kijkt uit over de prachtige besneeuwde bergen. Op dat soort momenten moest ik gewoon een traantje wegpinken vanwege de pracht van Uncharted 2, en die pracht heeft de game eigenlijk nog steeds. De nét niet realistische stijl in combinatie met het rijke kleurenpalet is in feite tijdloos. Hoe Drakes kleren druipen als hij uit het water komt en de manier waarop licht tempels binnenvalt, brengt me nog net zo in vervoering als toen.

Onderonsjes

Een van de dingen die het eerste deel zo goed deed, en de tweede nog veel beter, is de interactie tussen de personages. Er gaat geen moment voorbij dat Drake geen onderonsje heeft met Elena, Chloe of Victor, en dat maakt de game zó meeslepend. Waar veel zijpersonages er vaak een beetje bij hangen, is iedere metgezel in Uncharted 2 interessant, komisch en een fijne partner tijdens gevechten.

Among Thieves bewijst maar weer dat motion capture-acteren – waarbij acteurs zoals in films gelijktijdig bewegen en praten – wonderen doet voor de ervaring. Je ziet aan Nolan North en kompanen dat het script nog iets is aangescherpt en dat Drake nog menselijker overkomt, terwijl hij in het eerste deel soms nog een eikel kon zijn. Bovendien zijn alle personages een stuk komischer en zijn de vele grapjes uitermate doeltreffend (Sully: 'I'm sweating like a hooker in church.' Drake: 'You brought a hooker to church?!').

En net zoals het verhaal meerdere onverwachte wendingen heeft (RIP cameraman Jeff), bevat Uncharted 2 ook een fijne mix van schieten, puzzelen en platformen. Oké, je bent behoorlijk wat (en volgens sommigen te veel) aan het schieten in de game, maar



EEN GRIEKSE TRAGEDIE

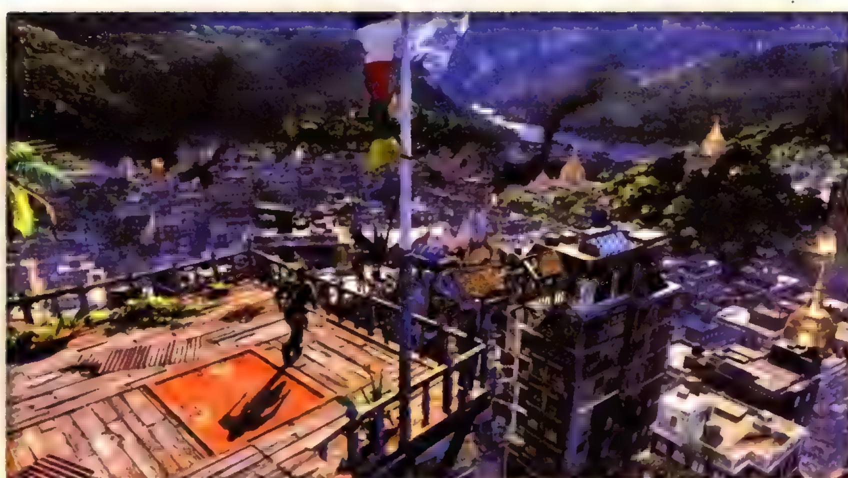
Uncharted 2 begint op een tropisch eiland waar Nathan, Chloe en toekomstig matennaaier Flynt bespreken hoe ze de mysterieuze Cintamani Stone kunnen onderscheppen. Wie tijdens de scène goed oplet, ziet een bord met de Griekse tekst: 'Much enduring divine Nathan', een verwijzing naar het lijden van Odysseus in de gelijknamige mythe. Een onheilspellende tekst dus.













schietpartijen worden op z'n minst anders gepresenteerd. Vijanden zijn verre van dom en maken je het leven zuur met granaten en flankmanoeuvres, dekking zoeken gaat ontzettend soepel en o ja: alles stort ondertussen op de meest creatieve manieren in. Dat was ook de reden voor de onverwachte kwaliteit van de multiplayer-modus. Met toffe modi, bekende maps uit het verhaal en allerlei personage-skins had Uncharted 2 plotseling een plekje gevonden tussen third-person shooters als Gears of War.

Hartstikke dood

Platformen in Uncharted 2 is verre van moeilijk, maar o zo fijn om te doen. Elk hoofdstuk van de game vraag je je af wat voor creatieve platformpuzzels Naughty Dog nu weer heeft bedacht, en het stelt nooit teleur. Sporadisch zoomt de camera honderden meters ver uit om even aan te geven dat Drake hartstikke doodgaat als hij wegslipt van die ene rots of balk. Uiteraard gebeurt dat constant bijna en krijg je het gevoel het altijd nét te halen. Soms voelen sprongen daarom wat zweverig aan, maar dat hoort er nu eenmaal bij als je een actieheld bent.

En puzzels blijkbaar iets minder, want ten opzichte van het eerste deel valt er niet bijster veel te puzzelen. Wel zijn ze boeiender ontworpen dankzij Nathans notitieboek, waar je doorheen moet bladeren om het juiste antwoord te vinden. Velen vinden de puzzels te eenvoudig, maar op een of andere manier was ik er zelf erg slecht in en openbaarde zich een waar Zelda-moment als ik eindelijk de oplossing had gevonden. Vooral het moment dat je de puzzel met het godenstandbeeld oplost en de poort naar de stad Shambhala opent is onbeschrijfelijk.

Dromen

Soms als ik in bed lig en niet droom over deadlines of m'n favoriete Albert Heijn-caissière, denk ik nog weleens terug aan het avontuur van Nathan Drake in Uncharted 2. Het is een game met een perfect tempo, talloze memorabele momenten, fantastische personages, prachtige locaties en een geweldige gameplay-mix. Toen de game uitkwam blies het alles en iedereen omver en tien jaar later is het nog steeds een absoluut meesterwerk. Sic parvis magna. ✖

TOP 6 UNCHARTED-GAMES

6. Uncharted: The Golden Abyss
Een leuke en grafisch indrukwekkende game voor de Vita, maar verder weinig bijzonders.

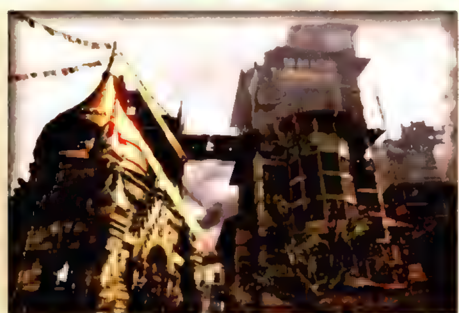
5. Uncharted: Drake's Fortune
Greatness from small beginnings: een goed begin dat niet zo mooi oud is geworden.

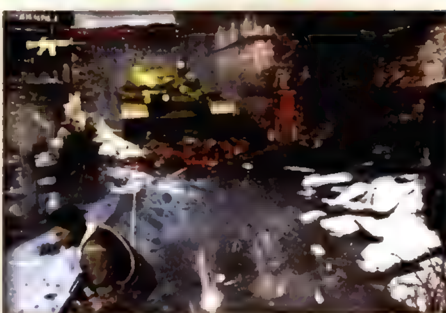
4. Uncharted 3: Drake's Deception
Komt een beetje traag op gang, maar bevat een aantal van de beste momenten uit de serie.

3. Uncharted: The Lost Legacy
Een heerlijk compacte Uncharted-game met twee fantastische chicks die elkaar niet kunnen luchten.

2. Uncharted 4: A Thief's End
Een grafisch wonder en een episch einde van Nathan Drakes avonturen.

1. Uncharted 2: Among Thieves
Een meesterwerk waar we het nog jaren over hebben. Waarom? Check de tekst van dit Gamemonument, baklap!







OORDEEL OVER DEZE GENERATIE

XBOX ONE DE GROTE VERLIEZER

Sorry Xbox One-fanboys, maar dit artikel móest geschreven worden. Papa Microsoft heeft er de afgelopen jaren met de pet naar gegooid, ten koste van jouw loyaliteit. Stap één op de weg naar herstel is erkennen dat er een probleem is.

Ik heb mijn *Xbox One* lief. Ik speel er nog veel op en heb er zelfs zo'n Elite-controller met modulaire metalen knoppen voor gehaald. Maar ... dat komt toch voornamelijk omdat die massieve console backwards compatible is (gemaakt) met mijn verzameling zeer geliefde Xbox 360-games. Onlangs heb ik er bijvoorbeeld Metal Gear Rising: Revengeance weer op gedownload, puur om éindelijk de *Blade Wolf-DLC* eens te kunnen spelen, en jongens, wat ben op zo'n moment toch blij met dat bakbeest.



Maar oude games spelen is natuurlijk niet waarom ik de Xbox One in 2013 heb gekocht; de bedoeling was om er een generatie aan hopelijk nieuwe klassiekers mee te ontdekken. Dat is in meer dan zes jaar tijd echter nauwelijks gebeurd. Ik kan niet in woorden uitdrukken [Sam, you had one job – Ed] hoeveel meer tijd ik gespendeerd heb aan exclusives op de PlayStation 4 en Nintendo Switch (en, shit, zelfs de Wii U), en dat terwijl de *Xbox 360* mijn favoriete platform van de vorige generatie was!





CONSOLE EVOLVED

Het gebrek aan hedendaagse relevantie is verrassend, want in de twee generaties ervóór had de naam Xbox een duidelijke toegevoegde waarde. Want waar de PlayStation 2 destijds ontelbare exclusives had en de GameCube alles bracht wat je van Nintendo kon verwachten, kwam de Xbox met *Halo: Combat Evolved*! Je weet wel, de belangrijkste first-person shooter sinds Doom.

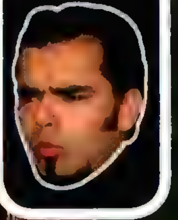


Ook creëerde het Xbox Live, waarmee het in één klap online gaming naar de consoles bracht. Het beeld dat Hollywood van gamers heeft; dat van die korte broeken dragende, scheldende geeks die met een headset op schietspelletjes zitten te spelen in donkere huiskamers? Dat heeft *de allereerste Xbox* zowat van de ene op de andere dag gecreëerd.

En hoewel Halo 1 en online Halo 2 misschien al reden genoeg waren om Microsofts gevaarte aan te schaffen, konden we er nog wel meer bijzondere pareltjes op aantreffen (Panzer Dragoon Orta en Ninja Gaiden, *represent!*).

Niemand zal met terugwerkende kracht de originele Xbox de winnaar van dat tijdperk noemen, maar dat Microsoft met hun console langzaam









maar zeker een plekje in het gamelandschap veroverde, dat kan zelfs de grootste scepticus niet ontkennen.

KANONSLAGEN

En toen was daar opeens de Xbox 360. Met kanonslagen als Halo 3, 4, ODST en Reach. De Gears of War-trilogie. De Forza-serie. De perfectionering van Xbox Live. Het succes van Xbox Live Arcade en indiegames. De revolutionaire implementering van Achievements. Zelfs de aanwezigheid van unieke Japanse exclusives als Blue Dragon en The Last Remnant. En natuurlijk alle grote third-party titels, zoals Red Dead Redemption, BioShock, Batman: Arkham City, The Elder Scrolls: Oblivion, Dead Space en Mass Effect – allemaal games die, ondanks hun beschikbaarheid op andere platforms, aanvoelden alsof ze op de 360 thuishoorden.

Sure, het is begrijpelijk als je de PlayStation 3 (of de onvergelijkbare maar succesvollere Wii) prefereerde, maar in het collectieve gamergeheugen is het de Xbox 360 die de vorige generatie definieerde en dus won.

De wereld was zodoende gespannen toen de opvolgers werden aangekondigd. Zou Sony de dominantie terugpakken met hun niet bepaald creatief benoemde PlayStation 4? Of zou Microsoft het momentum behouden met hun iets té creatief benoemde Xbox One?

'ALWAYS-ON'

Al in de maanden voordat de Xbox One werd gelanceerd, maakten velen zich zorgen over wat Microsoft allemaal van plan was met het apparaat. De Xbox One zou in eerste instantie lanceren met een verplichte Kinect-connectie én een 'always on'-beleid, waarbij games alleen speelbaar waren als de console minstens één keer per dag internetverbinding maakte. Waarom? Omdat alles gekoppeld zou worden aan je online profiel, inclusief de rechten van je gekochte games. Dit zou veel voordelen met zich meebrengen, zoals het digitaal kunnen ruilen van games en ze online kunnen delen met familieleden. Maar de wereld hoorde maar één ding: dat de Xbox One schijt had aan de privacy van hun consumenten én dat het strenger wilde omgaan met de rechten van gedownloade games, om zo de oncontroleerbare markt van tweedehandsgames tegen te gaan.

De kritiek van gamers op deze plannen was zo heftig dat Microsoft zo goed als gedwongen werd om er last-minute op terug te komen: Kinect werd weer optioneel, de 'always on'-plannen werden van tafel geveegd en de distributie van digitale games verliep weer op de 'normale' wijze.

ONHERSTELBARE SCHADE

De 'hersteloperatie' kwam echter te laat: veel gamers waren al overgestapt naar de veelbelovende PlayStation 4 en het imago van de Xbox One had een enorme deuk opgelopen. Wellicht had Microsoft nog het een en ander kunnen fiksen met een gigantische rits aan exclusieve games; een scenario dat helaas uitbleef. Interessante games als Fable Legends en Scalebound werden gecanceld hoewel ze zo goed als af waren. Wel afgemaakte titels als *Crackdown 3* bleken saaie, technische prullen te zijn. Veelbelovende studio's als Rare werden op projecten gezet waar niemand op zat te wachten, zoals tenenkrommende Kinect-games. Gears of War 4 en 5 bleken bijna dezelfde ervaringen voor te schotelen als hun Xbox 360-voorgangers. En de langverwachte killer-app *Halo 5: Guardians*? Die stelde fans overal ter wereld teleur en leek de helft te missen van wat de eerste Halo zo iconisch maakte, zoals een sterk verhaal en lokale, coöperatieve splitscreen-multiplayer.

Samengevat: de Xbox One had nauwelijks exclusives en de games die het wél hadden, voelden aan als cynische Xbox 360-games met een extra likje verf. Ondertussen vernieuwde Nintendo de markt weer met hun hybride Switch-console en werd de PS4 bedolven onder onvergetelijke exclusives als Horizon: Zero Dawn, God of War en Spider-Man, die cinematografie in games herdefinieerden. Het verschil kon niet groter.

PROJECT SCARLETT

Microsoft heeft het zinkende schip genaamd Xbox One proberen te redden door te focussen op meer paardenkracht in de vorm van de Xbox One S en de nóg krachtiger Xbox One X, maar die prachtige hardware met een pijnlijk gebrek aan software maakte het gevoel van overbodigheid alleen maar groter. Sterker nog, toen ik in 2017 naar het lanceerevenement van de Xbox One X was geweest, was er maar één game waar ik echt van had genoten: Cuphead. Een 2D-indiegame! Eentje die totáál geen gebruikmaakte van de kracht die de Xbox One X te bieden heeft, en die nu zelfs verkrijgbaar is op de Switch (net als Ori & the Blind Forest, wat voorheen ook een van de weinige goede Xbox One-exclusives was).

Dus ja, dames en heren: de Xbox One heeft deze generatie kei- en keihard verloren. En weet je wat het ergst is? Niets lijkt erop te wijzen dat Microsoft van de gemaakte fouten geleerd heeft en ze het met de volgende generatie Xbox (*Project Scarlett*) beter gaan aanpakken. Want wat hebben we nu om naar uit te kijken? Eigenlijk precies dezelfde speerpunten als bij de Xbox One: krachtige hardware (8K! 120 frames per seconde!), een nieuwe Halo-game (waarvan de ontwikkeling geplaagd wordt door tegenslagen) en backwards compatibility met de vorige systemen. Maar voor de eerste keer in mijn leven word ik níet enthousiast van dat laatste. Want wat heb ik aan backwards compatibility met een Xbox One die nauwelijks games heeft? ✖







KLUSSERDEKLUS!

CONSTRUCTOR PLUS

Zoals ongetwijfeld bij alle PU-lezers bekend, beschik ik over de meest uiteenlopende talenten, maar als er één ding is waar ik niks van bak (ja, het is er maar één) en waar ik ook nog eens een bloedhekel aan heb, is het klussen. Dus, dacht Martin, ik geef Ed lekker een bouwgame.



Dit is zo'n trailerpark waar de baasjes bij het uitlaten dezelfde boom gebruiken als hun hond en de kinderen 'zware munitie' bovenaan hun sinterklaaslijstje hebben staan.

Een van de dingen die ik me nog dondersgoed van mijn vader herinner, zijn de enorme scheldpartijen als hij weer eens op zolder aan het klussen was. Mijn broertje en ik hadden zich dan al bij voorbaat grijnzend bij het trapgat opgesteld, omdat we wisten dat er binnen enkele minuten een scheldkanonnade zou komen die z'n weerga niet kende.
Ik lijk in erg veel opzichten op m'n vader (ja, die was ook vroeg kaal) en ook als je mij een keer als een bootwerker wil horen schelden, hoef je alleen maar een hamer of boor in m'n handen te duwen en binnen no-time bezorg ik de leden van de Bond tegen vloeken een aantal pareltjes die waarschijnlijk niet eens in hun lijstjes van verboden woorden voorkomen.
Gelukkig hoef je in Constructor Plus niet zelf met gereedschap in de weer, maar kun je allerhande lieden inhuren om de werkzaamheden voor je te laten uitvoeren.

Sleazy sfeertje

De intro zet meteen het sfeertje neer. De game heeft iets groezeligs. Een maffiagast knalt een aannemer af en aan jou de taak zijn opdrachten over te nemen en wél goed uit te voeren. Op een ander moment zie je een stel benen uit een ronddraaiende cementmolen hangen en de eerste huurders die je in de game kunt kiezen als je eenmaal een huisje hebt gebouwd, die ... tja, laat ik het zo zeggen: als dat mijn naaste buren zouden zijn, verhuisde ik meteen naar een ondergelopen grot in Thailand.
Nu hangt rond de echte bouwwereld eveneens een geur van verrotting en corruptie, en als je de mensen die daar het grote geld verdienen een hand geeft, zou ik m'n vingers ook meteen natellen, dus zo raar is die setting eigenlijk niet.

Geen beginnen aan

Tegelijkertijd noteerde ik in m'n kladblokje dat ik Martin toch nog eens het idee achter 'Gamen met Ed' moet uitleggen. De gedachte is namelijk dat ik voor dit rubriekje een redelijk makkelijk behapbare game speel, waar ik na een paar uurtjes een aardig beeld van kan krijgen. Nou, daar is in Constructor Plus dus geen sprake van. Deze game is zo uitgebreid dat ik niet eens ga proberen om jullie uit te leggen wat er allemaal mogelijk en aan de hand is.

Natuurlijk ben ik er wel aan begonnen. Ik bouwde een houtzagerij, zocht een geschikt stukje land, liet een huis bouwen en inrichten, zocht en vond huurders (omdat mijn huis een krot was, kon ik alleen maar low-lifes als bewoners vinden). Daarna verbouwde ik de slaapkamer (want dan neuken de huurders meer en fokken ze meer nieuwe huurders en werklui – écht, dat werd bijna letterlijk zo gezegd!). En o ja, er werd ingebroken in de houtzagerij, zodat ik weer allemaal nieuw hout moest zagen enzovoort enzovoort.

Superslick

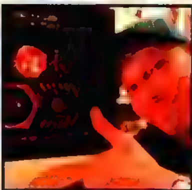
Toen ik er na twee uur mee stopte, had ik het onbevredigende gevoel dat ik nog geen fractie van de game gezien had. Dit gaat zo diep ... man. Ik heb in die twee uur net zoveel schermteksten gelezen als in een halve dag tijdens m'n jaarlijkse leesweekje!
Fijn is wel dat het er allemaal echt superslick uitziet en redelijk instinctief speelt. Er wordt goed uitgelegd wat er van je gevraagd wordt en knipperende icoontjes wijzen je bij twijfel de weg.
Maar dit is dus absoluut geen game die je effe tussendoor speelt of waar je na een paar uurtjes aanklooien een goed oordeel over kunt vellen. Martin, dit is geen spelletje voor deze rubriek ... dit is een zware klus!!! ✖



Dat de bouwwereld zo verweven is met corruptie geeft toch wel stikstof tot nadenken.

FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In de HardwareHoek van deze maand: verander je gameroom in een heuse disco met de Philips Hue Play Sync Box en twee 27inch-monitoren van LG en AOC, die ongeveer hetzelfde kosten, maar behoorlijk van elkaar verschillen.

PHILIPS

HUE PLAY SYNC BOX

SLAPSTE HARDWARE VAN DE MAAND

HOE VET ZOU HET ZIJN ALS JE AL JE PHILIPS HUE-LAMPEN IN JE GAMEROOM KUNT SYNCHRONISEREN MET WAT ER OP JE BEELDSCHERM GEBEURT? DUS GEEN AMBILIGHT-ERVARING ALLEEN ROND DE TV, MAAR IN JE HELE KAMER!

Dat is nu mogelijk dankzij de Philips Hue Play Sync Box, maar er kleven wel wat nadelen aan, waarover later meer. De Box is een hdmi-hub met vier ingangen en één uitgang. Hier kun je verschillende apparaten op aansluiten, zoals consoles, pc's, mediaboxen en blu-ray-spelers. De Box analyseert het beeld en stuurt al je Hue-lampen aan, en dat zonder merkbare vertraging. De Box moet dan ook worden gekoppeld aan de bridge die je al gebruikt voor je Hue-lampen.
Aansluiten is een fluitje van een cent en met de app op je smartphone kun je exact instellen waar je lampen zich bevinden. Als je bijvoorbeeld lampen aan beide zijden van je tv zet, kleuren die mee met de kleur aan de randen van het scherm. Het geeft een cool effect, dat vooral indrukwekkend is als je flink wat Hue-lampen in je kamer gebruikt. Je kunt maximaal tien lampen gebruiken, en dan is je hele kamer op momenten verlicht. Het werkt wel goed, maar zolang Philips geen ledstrips maakt waarbij de leds onafhankelijk van elkaar kunnen worden aangestuurd, is het helaas nog geen alternatief voor Ambilight. Je hele kamer is dan wel verlicht in de kleur van wat er op je tv te zien is, maar het is niet precies genoeg voor een Ambilight-ervaring.
Daarnaast is het jammer dat de Box geen hdmi 2.1-poorten heeft om het apparaat een beetje future proof te maken, dat er geen ondersteuning is voor Dolby Vision en HDR10+, én dat je er een belachelijke 250 euro voor moet neertellen. De hele Hue-lijn staat erom bekend behoorlijk overpriced te zijn, maar hiermee is Philips echt schaamteloos duur. Ja, het is cool als je al een shitload Hue-lampen hebt, maar de Box is geen reden om meteen allermaal lampen aan te schaffen, aangezien er betere en veel goedkopere alternatieven zijn die ook nog eens van elk merk tv een Ambilight-tv kunnen maken. Hint: Dreamscreen!



PRIJS: € 250,-

LG

ULTRAGEAR 27GL650F

Dat er nog steeds goede full-hd-monitoren worden gemaakt, bewijst LG met de 27GL650F. Het is een 27-inch IPS-paneel met een maximale refreshrate van 144 Hz, 99 procent sRGB-kleurbereik en een vertraging van 1 ms. Daarnaast heeft de monitor ondersteuning voor G-Sync en Freesync. Extra pluspunt is dat de helderheid met 400 nits redelijk hoog ligt, al is dat nog lang niet fel genoeg voor een goede hdr-weergave. De motionflow is dan weer wel helemaal top. Dikke aanrader voor niet al te veel knaken!



PRIJS: € 269,-

AOC

U2790PQU

Als je ongeveer hetzelfde budget hebt, maar 1080p te laag vindt, is er de AOC U2790PQU met een 4K-resolutie. Het gaat hier eveneens om een IPS-paneel met hetzelfde kleurbereik, maar je levert met dit paneel wel flink in op de refreshrate en de vertraging, want de AOC moet het doen met 60 Hz en 5 ms. Ook de helderheid ligt met 350 nits lager en de pixelrespons is iets langzamer, waardoor motionflow niet zo strak is en er hier en daar zelfs ghosting te zien is. Het is niet storend, maar minder goed dan de LG UltraGear. Zeker voor pc-gaming zou ik kiezen voor de monitor met de hogere refreshrate, maar als dat je niet boeit en je per se voor 4K wil gaan, is de AOC een prima optie voor het geld.



PRIJS: € 309,-



REVIEW

HTC VIVE COSMOS

Na de release van de nieuwe Oculus Rift S en Oculus Quest is het nu beurt aan HTC met de Vive Cosmos. Na een eerste korte speelsessie was ik in eerste instantie behoorlijk enthousiast, maar nu ik de headset thuis op m'n gemak heb kunnen checken, zitten er toch wel wat haken en ogen aan de Cosmos.

Er is iets raars aan de hand met de Cosmos. Toen HTC de headset aankondigde, liet de fabrikant weten dat de Cosmos niet alleen een VR-ervaring op de pc zou bieden (en de opvolger moest worden van de Vive), maar ook een stand-alone headset zou worden die je met je smartphone kunt aansturen. Dat laatste blijkt uiteindelijk toch niet het geval.
HTC heeft laten weten nog na te denken over de stand-alone functionaliteit, maar bij release is het dus gewoon een VR-headset voor de pc, vergelijkbaar met de Oculus Rift S. Als je dus geen vette game-pc hebt staan, is de Cosmos voor jou geen optie en moet je lekker voor de Oculus Quest gaan. Maar wat nou als je wel zo'n bakbeest hebt staan; moet je dan kiezen voor de Cosmos of de Rift S?

Krappe sweet spot

Wat specs betreft is de Cosmos het neusje van de zalm. De headset biedt een resolutie van 1440 x 1700 per oog, op lcd-schermpjes, met een field of view van rond de 110 graden. De content komt scherp in beeld dankzij de hoge resolutie, en door het 3-subpixel design van de schermpjes is het irritante screendoor-effect (waardoor je de pixels kunt tellen) zo goed als verdwenen.
Dat heeft ook te maken met de nieuwe lenzen, die HTC speciaal voor de Cosmos heeft ontwikkeld om het honingraat-effect te elimineren. Ik moet zeggen dat ik in eerste instantie erg onder de indruk was van deze lenzen, maar ze zorgen toch ook wel voor Godrays, waarbij vooral witte tekst aan alle kanten doortrekt in donkere achtergronden. De Godrays zijn behoorlijk irritant, maar gelukkig gebeurt het alleen met felle kleuren en wit tegen een donkere achtergrond.
Daar komt bij dat de zogenaamde sweet spot wel erg klein is in de Cosmos. Er is maar een gering stukje van het scherm écht scherp, waardoor ik de headset regelmatig even opnieuw moest positioneren, vaker dan bij





REVIEW

ASGARD'S WRATH



Laat ik meteen met de deur in huis vallen: Asgard's Wrath is de beste VR-game die ik tot nu toe heb gespeeld en een absolute must-have voor iedereen met een vette game-pc.

Asgard's Wrath is een action-adventure/RPG die je speelt in first-person. Je speelt een niet-bestaande Noordse god, de God of Animals, die zijn powers heeft gekregen van Loki. Met je powers kun je bezit nemen van de levens van verschillende mortals die bezig zijn met een quest, verspreid over zes hoofdstukken. Met elk hoofdstuk ben je ongeveer vijf uur bezig.
Daarnaast kun je als God of Animals dieren aanspo- ren om met je mee te vechten. Zo is er bijvoorbeeld een haai die zijn tanden in vijanden kan zetten en aan schakelaars kan hangen, en een schildpad die



je met zijn schild kan beschermen tegen magic en ranged attacks. De dieren kunnen je helpen tijdens de combat, maar zijn vaak ook nodig om de puzzels in de levels op te lossen.

Magische ervaring

Het vechtsysteem is meesterlijk, waarbij je vaak eerst moet blocken of aan de kant moet stappen om spectaculair te counteren. Vijanden zijn er in allerlei soorten en maten en hebben allemaal zo hun zwakke punten, die je tijdens de battles moet zien te achterhalen. Sommige vijanden hebben zelfs armor die je er eerst af moet zien te krijgen voordat je schade kunt aanrichten.
De wereld is prachtig vormgegeven, reusachtig groot en biedt de uitdaging tot ontdekken door de vele collectibles die je kunt verzamelen. Het is van begin tot eind de magische ervaring waar we sinds de release van VR-headsets op zaten te wachten. Dus als er één VR-game is die je dit jaar nog moet proberen, is het Asgard's Wrath!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



de concurrentie in elk geval. Alles in de sweet spot is hartstikke scherp, maar effe ernaast wordt het een blurry zooitje.

Omgevingslicht

Net als de Rift S en PlayStation VR draag je de Cosmos als een band om je hoofd, waardoor het scherm tegen je gezicht wordt gedrukt. Dat bevalt goed, al sluit de headset niet helemaal af, waardoor er omgevingslicht te zien blijft en dat onderbreekt de VR-illusie behoorlijk.
HTC verdient wel een pluim voor het feit dat je het hele scherm omhoog kunt klappen, zodat je gewoon kunt zien wat er om je heen gebeurt, mocht dat nodig zijn. Het is namelijk irritant om je headset helemaal af te moeten zetten als je effe aandacht moet hebben voor de echte wereld, maar bij de Cosmos hoeft dat dus niet.

Inside-out tracking

Het inside-out tracking-systeem werkt als een malle, waardoor de lighthouses van de originele Vive niet meer nodig zijn. De Cosmos heeft zes externe camera's, met als gevolg dat je nóg minder vaak de tracking van de controllers verliest dan bij de Rift S, die het met vier camera's moet doen. Het instellen en kalibreren van de headset is ook een fluitje van een cent nu er geen externe camera's meer nodig zijn.
Over de controllers ben ik helaas iets minder enthousiast, omdat ze simpelweg te zwaar zijn. Ze hebben ongeveer hetzelfde design en de functionaliteit als die van de Oculus Quest (met een tracking-band boven je handen) maar de banden van de Cosmos-controllers zijn veel groter en zwaarder waardoor de balans weg is. Inclusief batterijen zijn ze twee keer zo zwaar als de Quest-controllers, en dat voel je niet alleen, je bent er ook minder secuur door.

Te laat

Als ik de Cosmos een paar maanden eerder had gereviewd, was ik waarschijnlijk een stuk enthousiaster geweest, maar nu ik inmiddels de Oculus Quest en Rift S uitgebreid heb getest, is de nieuwe headset van HTC toch een stuk minder boeiend. Eigenlijk is de inside-out tracking het enige dat de Cosmos beter doet, maar die is op de Rift S en Quest ook zeker niet slecht. Bedenk daarbij dat de Cosmos bijna het dubbele kost. En dat prijsverschil zie ik niet terug in de VR-ervaring. Dat de headset misschien ooit stand-alone kan worden gebruikt, is ook geen selling point, want binnenkort komt Oculus Link uit, waarmee je de Quest aan je pc kunt hangen en letterlijk kunt gebruiken als Rift S.

Te duur

De Vive Cosmos is absoluut geen slechte headset, maar komt te laat uit en is te duur om te concurreren met de Oculus Quest en Rift S. Als ik nu in de markt zou zijn voor een nieuwe VR-headset, zou ik lekker voor de Quest gaan en eventueel Oculus Link gebruiken voor zware VR-ervaringen op pc. ✖



PIMP MY GUN

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

REVIEWS

XBOX ONE | PC | PS4 REVIEW

Modern Warfare beloofde een 'andere' Call of Duty te worden. In zowel de singleplayer als de multiplayer is het beproefde DNA duidelijk aanwezig, maar daar is tegelijkertijd zo hard aan geklooid dat Raf steeds vaker het woord 'mutant' begon te droppen. Niks mis mee. Integendeel zelfs; je schopt Mystique toch ook niet je bed uit?

Een wijs sensei vertelde me ooit dat 'het afleren van met toewijding gecultiveerde reflexen moeilijker is dan het aanleren van nieuwe'. Vervolgens verontschuldigde de ietwat seniele oude man zich uitvoerig omdat hij me voor iemand anders hield. Weirdo, dacht ik toen, maar nu ik de nieuwe Modern Warfare speel, begrijp ik precies wat hij met die mystieke shit bedoelde. Vorig jaar trok ik Black Ops IIII nog aan als een oude, vertrouwd zittende jas. In vergelijking daarmee is Modern Warfare eerder een level 4 bondage-outfit (ask Samuel). Het duurt langer voordat je jezelf erin gewurmd hebt, maar daarna schuurt het wel erg lekker tegen de juiste zones.

Verradervingers

Die gewenningsperiode zou een rode draad vormen voor het hele driedaagse review-event daar in Los Angeles. Een klein voorbeeld waar vele veteranen zich in zullen herkennen: je trekt je terug uit een net-niet-dood-confrontatie om even snel te healen en BAM! ... je kaatst jezelf per ongeluk een flashbang of erger op je bakkes. Modern Warfare kiest immers opnieuw voor auto-healing. De knop waarmee je jezelf in Black Ops IIII zo'n genezend shot gaf, wordt hier dus gebruikt voor non-lethal items. Een paar uur op de multiplayer-slagvelden en je hersenen hebben de switch allang gemaakt, terwijl je vingers je nog lang daarna blijven verraden.

Nieuwe standaard?

Elke volgende Call of Duty is weer iets anders, maar zowel wat de koude harde feiten als de gameplay betreft, vindt Modern Warfare de vertrouwde formule grotendeels opnieuw uit. Zelfs al 'leent' het daarvoor soms bij de concurrentie. De game draait op een nieuwe engine, gebruikt een nieuwe netwerkcode en scoort zowel de kleinste als de grootste maps uit de serie. Modern Warfare investeert in een singleplayer die veel deining zal veroorzaken, al zal die uiteindelijk slechts een fractie van de globale speluren met de game vertegenwoordigen. Minstens zo belangrijk is dat Modern Warfare crossplay ondersteunt en de season pass dumpt. Alleen zo creëer je echt één speler-community en hou je die makkelijker langer bij elkaar. Het zijn bovendien twee features die de game



weetje • weetje

Alle progressie wordt meegenomen in singleplayer, multiplayer én co-op. Wil je een wapen uplevelen voor je multiplayer? Neem het mee in de Spec Ops!

voor mij dicht naar een Gold Award duwden. Desondanks is Call of Duty niet de eerste, maar door zijn populariteit kan het een voortrekkersrol spelen en hopelijk een nieuwe standaard zetten. En ga alsjeblieft niet zeiken over de Battle Pass met zijn premium piste waarin spul voor cash te koop is. Dat is pure cosmetische stuff en niks functioneels.

Extreme tweaking

De nieuwe engine past perfect bij het uiterlijk grimmiger plaatje van deze Modern Warfare. Waar slides nog wel kunnen, moeten die hyperkinetische stuiterballen hun voeten letterlijk meer aan de grond houden. Tegelijkertijd nodigen de maps uit tot het ontdekken van moeilijk bereikbare plekjes. Dat elke kogel nu een ballistisch model volgt, vind ik een must-have voor een hedendaagse shooter. Maar tekenend voor Modern Warfare is de impact van de extreem diepe wapen-tweaking op de gameplay. Ik weet zeker dat je voor het eerst op Call of Duty-fora over echte »



Dat krijg je ervan als je in de haast je nachtkijker achterstevoren opzet.



» builds zult lezen. Ik hoor ook spelers klagen over het moeilijk van buitenaf een donkere grot kunnen inkijken. You cry baby's you!
Wel had ik gehoopt dat het laten steunen van je wapen tegen een verticaal stuk omgeving alleen je hoofd en een stukje van je bovenlichaam zou blootgeven, zoals in Rainbow Six Siege. Nou, niet dus. Dat 'mounten' is het zoveelste typische voorbeeld van mobiliteit inruilen voor stabiliteit. Een keuze die werkt, maar altijd een keuze blijft.



De rem erop?

De invloed van de tientallen wapen-attachments op je mobiliteit, in combinatie met een vrij slome autohealing én de keuze voor killstreaks in plaats van score-streaks, doet vermoeden dat Modern Warfare voor een trager tempo kiest. Dat is zo waar als je dat zelf wil. Een geboren run & gunner kan nog steeds helemaal losgaan, maar een jumping quickscope of submachine gun-snipe zit er niet meer in. Ben je een speler die een meer positionele, tactische of behoedzame shooter-gameplay verkiest? Of ben je iemand die met marksman- en sniperrifles eindelijk wil doen waar die dingen voor gemaakt zijn? Dan krijg je met deze Modern Wafare de eerste Call of Duty die daarop inspeelt. Veel meer dan op dat stiefmoederlijk handjevol grotere maps van sommige eerdere afleveringen.
Die tactische spelers blijven dan weer liever weg uit de meeste 10vs10-modi. Daar is de kans groot op die 'klassieke' chaos waarbij elk volgend doelwit nooit langer dan enkele seconden op zich laat wachten. Waar je de helft van de tijd geen idee hebt vanwaar je zelf te grazen werd genomen, en je helaas ook te vaak de respawn-knop indrukt met de verwachtingen van een Russische roulettespeler.



Multiplayer-galore

Over de multiplayer hebben jullie al kunnen lezen in onze uitgebreide coverview een paar nummers terug. Die 2vs2 Firefight-mode op die kleine maps blijft een van de lekkerste shooter-fastfood-kicks ooit. Ook leuk: de Firefight OSP-variant, waarin je

EN DE SINGLEPLAYER DAN?!

De hele singleplayer teruggebracht tot een kaderstukje? Yep! Want de plot ga ik hier niet spoilen en je begint er liever met een blanco mindset aan. Daarom beperk ik me hier liever tot losse indrukken en opmerkingen. Ik deed er tussen de zes en zeven uur over op de standaard moeilijkheidsgraad. De singleplayer volgt de bekende opzet, met een lineair actieverhaal dat je als verschillende personages door een reeks gevarieerde stealth- en actiescènes stuurt. Het acteerwerk is geweldig en het gebrek aan Michael Bay-achtig spektakel wordt voor mij meer dan gecompenseerd door een grimmig en onderkoeld scenario dat dichter tegen Zero Dark Thirty, The Hurt Locker en Jack Ryan aan leunt. Er zijn momenten van bescheiden glorie, maar vaker nog doe je dingen waar je niet echt trots op bent. Schiet je op kids die je aanwezigheid aan de vijand zullen verraden? Hoe ver wil je gaan om duizenden levens te redden? Een voor Modern Warfare-veteranen bekend personage vat het perfect samen: "Wij spelen het smerig zodat de wereld schoon blijft."
Qua pure gameplay-mechanismen minder revolutionair dan ik verwachtte en hoopte, maar desondanks voor mij de meest overtuigende en boeiende Call of Duty-singleplayer tot nog toe. En Soap? Tja, die ...


Later werd hij een beroemde paparazzi fotograaf.

zonder wapens begint, maar op diezelfde maps overal wapens kunt oppikken. De beste vind je vaak (maar niet altijd) meer naar het midden toe. De NVG-modes, met nachtkijkers, positie-verradende laservizieren en een onhandig aan-de-schouder-alternatief, bevallen me minder goed. Al merkte ik wel dat je op sommige plekjes ook zonder nachtkijker (en zo dus zonder laser) nog behoorlijk kunt scoren.

En dan is er natuurlijk die Ground War-multiplayer, voor 40 tot 100 spelers op grotere maps (en met voertuigen!). Zeker op die stadsmap, waar plotseling iedereen vanaf de daken staat te snipen, lijkt dit verrekte sterk op Battlefield 4. Jammer dat ze niet meteen het vernietigbare decor hebben meegepikt. De gelijkenis houdt hier echter op. Beide games brengen immers een totaal verschillende 'over-de-wapen-loop'-ervaring. Ook al moeten sommige capture-points worden verplaatst en mag de rem op die niet-aflatende reeks kill-streaks. Deze mode wordt ijzersterk, maar heeft meer nodig dan alleen een bèta een maand vooraf om het helemaal in balans te krijgen.

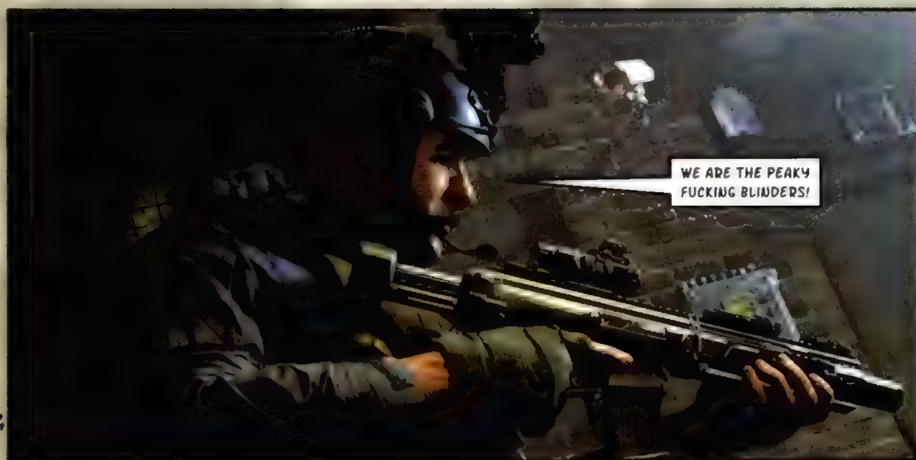
"Aan het eind van de rit is Modern Warfare een geweldige Call of Duty én een geweldige shooter."

Spec Ops

Co-op in Modern Warfare heet Spec Ops. Dat staat deze keer voor langgerekte missies voor vier spelers en is taai genoeg om er niet met minder dan drie kompanen aan te willen beginnen. Je legt soms kilometers af terwijl je achter specifieke objectieven aan moet en onderweg keer op keer overrompeld dreigt te raken door haast eindeloze vijandelijke versterkingen. Ik heb me ongelofelijk goed vermaakt met deze Spec Ops-missies, maar dit is tegelijkertijd ook het onderdeel dat nog het meeste polijstwerk kan gebruiken.

Wie naar aanleiding van de trailer een variant op GTA V's filmische online-heists verwachtte, stelt die verwachting dan ook liever bij. Dit is intens, bruut teamwork-geploeter met het DNA van raids- en survival-gameplay. Het enige echte spektakel zit 'm in de continue vijandelijke druk, de panieke-rige team-chat en vaker dan je wil ook in het aanmoedigen van dat ene overlevende teamlid om vol te houden, tot de minuut-lange respawn-timer is weggetikt. Good times!

Aan het eind van de rit is Modern Warfare een geweldige Call of Duty én een geweldige shooter. De eerste in de reeks die we voor heel wat modes durven aanraden aan spelers die terugdeinsden door het ADHD-gehalte van de vorige hoofdstukken. Met een strakke singleplayer, een aangenaam slopende co-op en een competitief multiplayer-buffet dat uitgebreid genoeg is om die helft die je maar niets vindt volledig te negeren en dan alsnog meer dan genoeg favorieten over te houden.



SCORE 88

Minder revolutionair dan de technische reïncarnatie deed hopen of vrezen, maar het scoort wel de meeste tweaks op de beproefde formule. Een sterke singleplayer en genoeg keuze in de multiplayer om elk type shooter zijn ding te serveren. En nogmaals: met crossplay en zonder season pass!

RAF



Zes à zeven uur voor de singleplayer. Ik start nog regelmatig een partijtje Black Ops IIII op, en dat zal met Modern Warfare niet anders zijn.

100+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
1- 100 SPELERS, ONLINE CO-OP
OUT NOW

LEKKER LIEGEN, DWINGEN EN CHANTEREN

THE OUTER WORLDS

Al heeft hij tienduizenden games gespeeld, er zijn nog altijd veel meer games die Jurjen níet heeft gespeeld, waaronder bekende westerse RPG's als Star Wars KOTOR II, Fallout: Las Vegas en The Witcher 3 (I know ...). Dat heeft hem er echter niet van weerhouden om aan een geheel ónbekende westerse RPG te beginnen.


Dit is zo'n aquarium waarbij je op je zij moet gaan liggen.

Yep, je leest het goed: deze liefhebber van volwassen fantasy, middeleeuwse sferen, mythologie en uitgestrekte, weelderige natuurgebieden heeft nog nooit een Witcher-game gespeeld, dus ook het alom geprezen deel 3 niet.
Maar goed, toen naderde dus het moment dat The Witcher 3: Wild Hunt naar de Switch zou komen en stuurde ik een mailtje naar hoofdredacteur Martin, met het verzoek om die game te mogen bespreken. Zijn antwoord was een afwijzing om blij van te worden: "Hé Jurjen! Helaas, die gaat Jacco oppakken. Ik heb nog wel The Outer Worlds voor je in de aanbieding, mocht dat je ding zijn."
Nu had ik The Outer Worlds op Gamescom al even bekeken, en dat leek me zeker wel mijn ding; ik had wel weer eens trek in een Halo-achtig scifi-schietavontuur. Ha, die Witcher kon wel wachten!

Character creator

The Outer Worlds begint aan boord van een kolonieschip, waarin de hele groep kolonisten al 70 jaar in cryoslaap wordt gehouden. Wanneer een maf, rebels en professor-achtig personage in dat schip doordringt, kan hij een van de kolonisten wekken. En jij mag bepalen wie dat is – of eigenlijk wie je wilt zijn – in de character creator die vervolgens verschijnt.

> **"Nu was het tijd voor Halo-achtige shooter-actie! Maar, zoals je al aanvoelt: die kwam niet ..."**

Wat een gedoe toch weer, zo'n character creator. Ik steek mijn punten gewoon in handige kwaliteiten als Strength, Ranged (het is tenslotte een shooter) en Defense, en ik voel me totaal niet geroepen de vaardigheden Dialog en Tech serieus te nemen.



Ik moet wel effe gniffelen als ik mijn Aptitude mag kiezen. Er zijn geen rollen als scherpschutter of melee-fighter, maar enkel lullige baantjes als liftbediende, veiligheidsinspecteur en voedseltester. Ik kies dan maar voor Medical Technician Junior, omdat dat mijn genezende kwaliteiten een puntje versterkt – kan nooit kwaad.
En dan is het eindelijk tijd voor de Halo-achtige shooter-actie die ik eigenlijk verwachtte. Maar, zoals je misschien al aanvoelt: die volgde niet.

Liegen

Na mijn eerste stappen in redelijk fraaie scifi-achtige omgevingen krijg ik de eerste mogelijkheden om langs vijanden te sluipen of ze onder vuur te nemen. Die vuurgevechten blijken nog best pittig, vooral ook omdat mijn tegenstanders aardig wat kogels absorberen voordat ze bezwijken en ik aanvankelijk moeite heb het tijdelijk activeerbare vertragingssysteem effectief te benutten.
Als ik voor het eerst wat bondgenoten tref die een groepje vijanden verderop bespieden, probeer ik het eens over een andere boeg te gooien. Door tijdens de uitgebreide dialoogvertakkingen een beetje te liegen, dwingen en chanteren, krijg ik de bondgenoten zover dat zíj, zonder dat ik verder nog iets hoef te doen, de vijanden uitschakelen.
Dat dat werkte voelt geweldig en maakt me instant verliefd op de game. Dus dát is de charme van die Dungeons & Dragons-achtige pc-RPG's waar sommige van mijn vrienden altijd zo hoog over opgeven! Dat is dus dat soort games waarin je niet domweg alles overhoop knalt of hakt, maar je ook subtielere din-



weetje • weetje

Al heeft deze game geen romance-mogelijkheden, zorg dat je altijd twee personages bij je hebt – al was het maar omdat je dan veel meer loot kunt dragen. Zorg wel dat die twee ongeveer hetzelfde in het leven staan als jij, want ze mengen zich zelfstandig in conversaties en dat pakt vaak, maar niet altijd, in je voordeel uit.

gen als overredingskracht en hacks kunt gebruiken om je doelen te bereiken!

Doordachter

Door even te googelen ontdekte ik dat The Outer Worlds is gemaakt door Obsidian Entertainment, de studio die eerder door-mij-niet-gespeelde games als Star Wars KOTOR II en Fallout: Las Vegas maakte. The Outer Worlds tapt blijkbaar uit datzelfde vaatje. Volgens sommige journalisten is het zelfs onmogelijk om over The Outer Worlds te praten zonder Fallout: New Vegas te noemen. Dus dat heb ik bij dezen dan maar gedaan.
Heeft Martin de verkeerde man op deze review gezet? Nee joh, juist iemand met een frisse blik! Iemand die heus wel andere westerse RPG's heeft gespeeld, zoals Dragon Age, Skyrim en Mass Effect, maar die games speelde ik altijd alsof het Zelda's of Halo's waren. Gewoon lekker hakken en schieten, en ervaringspunten investeren in meer health, kracht en nieuwe aanvallen.
In The Outer Worlds voelde ik me voor het eerst geroepen doordachter te role-playen, en groeide ik langzaam maar zeker in de rol van vredelievende kletsmajoor die zo veel mogelijk voor de goede zaak gaat (waarvoor ik me aansloot bij de 'communist' Philosophists) en geen enkele moeite heeft met liegen, verleiden en/of dreigen als dat mijn zaak dient. Met geweld als laatste optie.



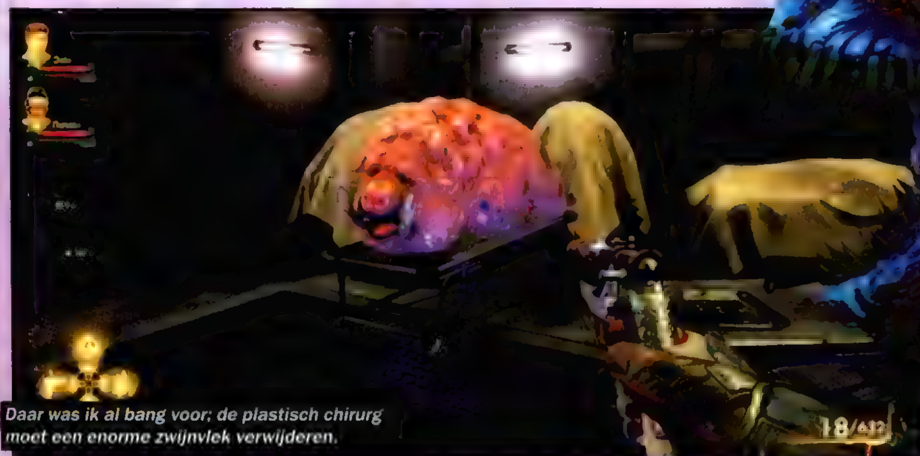

Tjonge, die heeft een lelijke huid; als dat maar niet erger wordt ...

Intelligente satire

In het echte leven heb ik niet veel met communisme, maar de andere opties zijn in dit geval grote corrupte bedrijven, voor wie alles draait om winst ten koste van de mensen die alleen als nummers en werkpaarden worden gezien. Deze achtergrond leidt overal tot intelligente satire op consumentisme en grote bedrijven, bijvoorbeeld in de beschrijvingen van consumeerbare items en personages die praten alsof ze reclamespots inspreken.
Het voelde geweldig om in die setting bondgenoten om me heen te verzamelen (er kunnen twee NPC's met je mee op reis) om eindelijk eens wat goeds naar die wereld te brengen ... om er later achter te komen dat de dingen die ik aanvankelijk als goede daden bestempelde, uiteindelijk verschrikkelijke gevolgen hadden, want zo'n game is het dan ook wel weer.

Lelijk

Ik leerde van Google dat Obsidian Entertainment in 2018 is overgenomen door Microsoft Studios (over grote bedrijven gesproken), maar dat heeft blijkbaar niet geleid tot flinke investeringen in de graphics van hun games. De omgevingen zijn best fraai en gedetailleerd, maar ook nogal steriel, met weinig bewegende onderdelen. Het lelijkst zijn de koppen van personages, die groot in beeld verschijnen als je met ze praat en daarbij nauwelijks emotie uitstralen.
En er zijn nog wel wat andere zaken die me stoorden, zoals het feit dat je constant aan alle kasten en kisten moet snuffelen om de buit eruit te halen die je nodig hebt om je personages en wapens te verbeteren. Ook waren er momenten in de game waarop ik gewoon wel móest vechten, dus wordt de belofte dat je de game helemaal op je eigen manier kunt spelen niet helemáál waargemaakt.
Toch is dit de diepste role-playing-ervaring die ik ooit in een game heb gehad, en ik weet zeker dat ik The Outer World zo drie keer opnieuw kan spelen om het beleefde verhaal steeds weer een andere wending te geven.
Maar goed, die Witcher 3 lonkt ook nog steeds ...


Daar was ik al bang voor; de plastisch chirurg moet een enorme zwijnvlek verwijderen.

SCORE 88

Er zijn wel meer RPG's die beloven dat je met interessante keuzes helemaal je eigen personage en verhaal kunt vormen, maar The Outer Worlds maakt die belofte meer waar dan welke andere (door mij gespeelde) game ooit. Een geweldige ervaring!

JURJEN



Mijn eerste playthrough duurde 20 uur, maar de game is gemaakt om meermaals - liefst op totaal verschillende manieren - te doorlopen.

20-60 UREN



BASICS

RPG
OBSIDIAN ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

OOIT VERMAARDE REEKS OP EEN DWAALSPOOR

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Als iemand je in 2009 had gezegd dat Ghost Recon in 2019 amper nog strategie en tactiek zou bevatten en naast 60 euro ook nog eens extra geld vraagt om XP-punten te kopen, zou je smakelijk lachen. Tjeerd kijkt of er nog lichtpuntjes zijn aan deze bittere werkelijkheid.



Ik was hartstikke blij met het vooruitzicht van een Ghost Recon die weer terug naar z'n roots zou gaan. Het zag er namelijk naar uit dat de strategie en tactiek uit de oorspronkelijke reeks weer z'n herintrede zou doen. De open wereld van Wildlands was weliswaar een toffe vernieuwing aan de serie, maar daarmee verdween voor mij ook een groot deel van de aantrekkingskracht van Ghost Recon: het plannen en uitvoeren van een missie zonder dat de tegenstander er erg in heeft wat hen overkomt.

Skill-bomen

Als je de game opstart, ziet het er aanvankelijk naar uit dat je tactische opties inderdaad zijn uitgebreid. Je kunt met je Ghost genaamd Nomad kiezen uit vier klassen: Assault, Medic, Sniper of Stealthy, die allemaal een speciale vaardigheid, klasse-afhankelijk gereedschap en buffs met zich meebrengen. Met alle skillpunten die je kunt inzetten, kun je vervolgens nog eens extra nadruk leggen op een bepaalde speelstijl.

Ik glip graag in de rol van een stealthy sluipschutter, dus ik zet mijn punten in om ervoor te zorgen dat ik me onopvallender kan bewegen.

Frustrerend

Al vrij snel kom ik erachter dat de veranderingen op papier misschien verbeteringen lijken, maar in werkelijkheid een stuk minder goed bevallen. Als je bijvoorbeeld bezig bent een basis binnen te sluipen, is dat behoorlijk lastig en soms zelfs praktisch onmogelijk. Dat komt vooral omdat er geen middelen zijn om vijanden af te leiden of weg te lokken, en het krioelt van de gasten die hun ogen en oren prima open hebben. Daarnaast kun je verse lijken wel verplaatsen, maar dat gaat dermate traag dat je negen van de tien keer gesnapt wordt met een lekkende schurk in je klauwen. En dat is meer dan frustrerend.

Niet zo leuk in je eentje

Als je in je eentje een redelijk grote basis probeert te infiltreren, wordt dat zelfs nog frustrerender. Zeker als je tijd steekt in het scouten word je té vaak ontmoedigd door een snel uit de hand lopende situatie. Eén verkeerde beweging en je bent binnen de kortste keren omsingeld door een elftal bewapende sjonnies. En in plaats van het tactisch en geruisloos uitkammen van een basis word je zo al snel gedwongen om de basis vanaf een afstandje onder vuur te nemen.



weetje • weetje

De bad guy in Breakpoint wordt gespeeld door Punisher-acteur Jon Bernthal, die eigenlijk helemaal niet zo veel wist van het videogame-wereldje. Hij zegt daarover in een interview: "Het zou dom zijn om elke nieuwe vorm van media af te wijzen omdat je het niet kent. Ik bedoel, kun je het je voorstellen dat een acteur tien jaar geleden had besloten dat hij niets met streaming media te maken zou willen hebben?"



Kleinere bases zijn in je eentje wel te doen, maar een missie waarbij je iets moet klaarspelen op een grotere basis is gewoon niet zo leuk.

Dope duo's

Gelukkig is er nog wel co-op, want als ik met een vriend of meerdere vrienden optrek, krijg ik er veel meer plezier in. Je voelt direct dat de gunplay en gevechten beter uit de verf komen als je met meerdere personen speelt. Zo kun je tegenstanders flanken, in de val

laten lopen en een basis op allerlei manieren overmeesteren – of dat nou met tactiek is of met brute lompheid.
Als er stront aan de knikker is, levert dat in een duo meer fun op omdat de gevechten veel toffer zijn. Op dit soort momenten kan Ghost Recon Breakpoint als actiegame, wél schitteren, net zoals dat in Wildlands het geval was.



Kogelvrije wol

Breakpoint kent ook een nieuw lootsysteem; je kunt namelijk telkens nieuwe (en verbeterde) wapens en uitrusting pakken van dode tegenstanders en kistjes die over de hele open wereld verspreid liggen.
Het is echter vooral op papier een toffe toevoeging, want in de game slaat het eigenlijk helemaal nergens op. In de praktijk maakt het namelijk niet zoveel uit of je met een wapen van level 35 een headshot maakt, of met eentje van level 50. Op zich prima voor een realistische shooter als Ghost Recon, maar aan de andere kant maakt de uitrusting die je aantrekt dan wel weer uit: een wollen muts van level 61 houdt je dus verrassend genoeg langer in leven dan een Kevlar-helm van level 40.

"Een wollen muts van level 61 houdt je dus langer in leven dan een Kevlar-helm van level 40"

Dikke jammer

Dat is niet het enige punt waarop Breakpoint naast de pot piest. Zo zijn de animaties bij tijd en wijle om te janken. Character models clippen door elkaar heen, armen, benen en zelfs kogelgaten glitchen in cutscenes. De physics van voertuigen zijn nog steeds onbegrijpelijk, waardoor roadtrips af en toe wel heel, euh, trippy worden. Ik vind de landmarks in Breakpoint echt vet gemaakt, en mooier dan in Wildlands, maar de rest van de immense map is voorspelbaar en saai, waarbij om de kilometer langs de weg of in een weiland standaard een plukje vijanden om een voertuig heen staat. Patrouilles voelen enorm willekeurig aan, en ook al ben je gevlucht en lig je uit zicht in de bosjes, bad guys en mortiergranaten weten je toch feilloos te vinden.
Nee, op de co-op na is dit toch wel een teleurstellende ervaring.

MAG IK EFFE VANGEN?

Microtransacties zijn inmiddels bijna niet meer weg te denken uit games, dus proberen uitgevers er alles uit te persen. Soms gaat dat grandioos fout, zoals bij Ghost Recon Breakpoint. Je kunt het namelijk zo gek niet bedenken of je kunt het kopen in deze game. Extra XP? Geen probleem. Voertuigen, wapens, skill points – álles is te koop. Het is slechts een kwestie van de poeplap trekken.
Het hele internet viel over Ubisoft heen nadat duidelijk werd op welke rare manieren ze gamers die net een full-priced game hadden gekocht nog extra geld wilden aftroggelen. Ubisoft schrok zich een hoedje (€ 0,99) en was er als de kippen bij om de zogenaamde 'Time Savers' waarmee je XP koopt uit de shop te trekken.
"We zijn ons bewust van het feit dat er tijdens de early access-periode van Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint een paar Time Savers-items (skill point-bundels, XP-boosters en bundels met wapenonderdelen) voor een paar uur te koop waren in onze store, maar dat was niet onze bedoeling en een fout", aldus Ubisoft.
Het ziet er echter naar uit dat het nog wel de bedoeling is om ze later weer toe te voegen. "Deze items zijn ontworpen als een optionele manier voor spelers die de game later kopen en zo kunnen genieten van co-op met spelers die de game al langer spelen." Man-man-man ... Ubisoft, ga je mond spoelen! Het is superraar én stom om dit soort microtransacties in een game te stoppen waar je de volle mep voor betaalt.





SCORE 56

Met Ghost Recon Breakpoint dwaalt de reeks nog verder af van wat het ooit was en zegt te zijn. Soloplay, stealth en tactisch spelen worden ontmoedigd, de microtransacties zijn een mispeer en het lootsysteem slaat dood op het type game dat Breakpoint is. Alleen in co-op is het nog een aardige actiegame te noemen.

TJEERD



Als je alle missies wilt uitspelen, ben je langer bezig, maar na 20 uur heb je het echt wel gezien.

20+ UREN



BASICS
OPEN WORLD
'TACTICAL' SHOOTER
UBISOFT
1-8 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

PS4

BANAAL, SOCIAAL, GENIAAL

DEATH STRANDING

GOLD AWARD

Het is zover: Death Stranding, een van de meest mysterieuze, geanticipeerde en volgens onze in-house Kojima-cynicus Wouter ook volledig overhypete games van de laatste jaren, is een feit. Raf kreeg de twijfelachtige eer om uit te checken hoe terecht al die heisa is.



Een uur diep in Death Stranding bekruipt me de neiging om Wouter gelijk te geven. Ik heb Kojima's naam al een dozijn keer voorbij zien komen. Maar als de post-apocalyptische DHL-koerier Sam Porter ben ik in die tijd ook al door een overtuigend angstaanjagend moment gegaan. Dat de vijandelijke dreiging letterlijk onzichtbaar was, maakte het er niet minder griezelig op. Ik maakte kennis met een mysterieuze concullega-transporteur, piste mijn blaas leeg, maar vooral: ik ploeterde door een weergaloos mooi heuvellandschap en probeerde daarbij – met wisselend succes – niet al te vaak op mijn bek te gaan.

weetje • weetje

Fast travel in een hiking-simulator? Toch wel! Al is de pay-off je waarschijnlijk net iets te groot. Zelf heb ik er precies drie keer gebruik van gemaakt omdat het verhaal me ertoe dwong. Niet uit masochistische of hardcore-overtuiging, maar omdat het niet loonde. Dat is wellicht anders voor wie alle optionele missies wil afwerken.

Hardcore netwerken

Drie uur diep in Death Stranding is de missie (die ik met tegenzin aanvaardde) min of meer duidelijk. In opdracht van een nog wankele nieuwe Amerikaanse regering moet ik geïsoleerde gemeenschappen opzoeken en als knooppunten in een alsmaar groter netwerk van de nieuwe United Cities of America integreren. Einddoel: de huidige presidente aan de westkust uit een hachelijke situatie redden. Mijn ervaring als koerier en mijn verleden met die presidente maakt mij daarvoor de geschikte persoon. Het helpt ook dat ik lijd aan een aantal mysterieuze syndromen die me onder meer die onzichtbare dreiging laat 'voelen'.
Er zit nog meer achter, nog veel meer zelfs, maar daar kom je pas in de loop van de volgende veertig uur(!) achter. Vooralsnog stap en strompel ik over heuvel en dal, waad ik door rivieren, zoek ik de makkelijkste of veiligste route en til ik daarbij een onwaarschijnlijke lading op mijn rug. Want die toekomstige knooppunten laten zich makkelijker overhalen als je met levensreddende items komt aanzetten. Of een transportmissie voor hen uitvoert. Menselijke cargo? Doen we ook.



Aan hun voorhoofden kun je zien dat ze dit vaker doen.

Walking simulator

Zes uur diep in Death Stranding nader ik het punt tot waar ik in deze review inhoudelijke informatie mag geven. Vergeef me dus als ik wat vaag blijf. Normaal laten we ons de les liever niet lezen door de ontwikkelaar/uitgever, maar ergens in dit geval vat ik het wel. Death Stranding is een game die je tijdens die eerste dikke 30 uur met grote regelmaat met nieuwe gameplay-mechanismen en belevingen verrast. Voor het verhaal geldt dat zo mogelijk nog meer. Weet in elk geval dat je voor elk antwoord dat je loswrikt er twee vragen bij krijgt. Uiteindelijk wordt alles verklaard, in typische Kojima-stijl af en toe zelfs iets te uitvoerig, ook al staat dat verhaal in de Death Stranding-beleving duidelijk op gelijke hoogte met de gameplay.
Gaandeweg groeit het aantal alternatieven om afstanden te voet te overbruggen lekker

aan, maar je zult tot aan het einde toe regelmatig een beroep op je benen en longen moeten doen.
Toen ik Kojima op Gamescom vroeg wat hij ervan vond dat men de term 'walking simulator' op zijn game plakte, antwoordde hij dat hij daar geen probleem mee had. Ik begrijp nu waarom. En ik begrijp ook waarom dat je niet meteen naar de winkel doet rennen.

Glutenvrije dweil

Ik verkies de term hiking simulator. Want het terrein is ruw, soms op het meedogenloze af. Een deel van je lading bestaat uit ladders, touwen en extra schoeisel. Je moet rekening houden met slijtage, uithouding, evenwicht, extreme temperaturen, hoelang de batterij van je exoskelet



"Wie eenmaal om is, krijgt de spelbelevingen van het jaar. Ja, in meervoud, ja."

meegaat en je cargo zo goed en zo kwaad mogelijk voor schade behoeden. Zeker, dat klinkt allemaal zo rock-'n-roll en opwindend als een glutenvrije dweil, maar ik zweer het je: wanneer ik na een epische (ja, epische!) wandeling eindelijk mijn bestemming in zicht kreeg, was dat haast altijd goed voor een van de meest bevredigende gamemomenten van het jaar. Op twee gerechtvaardigde uitzonderingen na laat de game de speler die puur voor de verhaalmissies gaat nooit echt backtracken. Een missie gaat in grote lijnen als volgt: je krijgt je opdracht en meestal meteen ook je cargo. Daar stapel je de tools bovenop die je denkt nodig te hebben en min of meer comfortabel kunt tillen. Dan trek je eropuit terwijl je onderweg je route continu bijstuurt op de reliëfkaart.

Sneaken zonder dekking

Behalve natuurlijke omgevingsobstakels telt zo'n wandeling nog andere hindernissen. Daarmee komen we bij het tweede grote gameplay-element: stealth. Er zijn zones die gecontroleerd worden door separatisten/terroristen die het op je lading hebben voorzien. Daar sneak je dus liever omheen en dat is zelden een probleem.

Wel degelijk een probleem zijn de BT's, de niet altijd zichtbare rookachtige zwevende horrors waar de game je met grote regelmaat doorheen dwingt. Neerslag zoals regen (in Death Stranding heet dat Timefall) is meestal een teken om door de knieën te gaan en met een oog op je speciale scanner zeer behoedzaam en soms met ingehouden adem tussen die griezels door te sluipen. Stealth in open lucht dus, met je geduld en geluidsdiscipline als enige dekking tussen jou en die gruwel een paar meter verderop.
Later krijg je opties om de confrontatie met BT's aan te gaan, maar zelfs dan nog blijft het telkens een intens moment als je scanner je op hun aanwezigheid wijst. Als die scanner uiteindelijk een 'OK' geeft, voelt dat zelfs na de twintigste keer nog alsof er een enorme last van je schouders valt. En als de zon dan ook nog eens doorbreekt en de soundtrack gepast inzet, durf ik zelfs van een lichte euforie te spreken.

Stealth vs combat

Ontdekken die separatisten of BT's je, dan ga je ofwel dood (en elke dood in Death Stranding heeft de impact van een nucleaire explosie) of je belandt in een gevechtsscenario. En hoewel Kojima zich een pionier en meester in stealth-gameplay mag noemen, was combat nooit zijn sterkste kant. Ook hier is het een stroef en vrij primitief gebeuren, en daar ontsnappen zelfs de bossfights niet aan.
Gelukkig wordt die middelmatige combat-gameplay nagenoeg altijd volledig gecompenseerd door de originaliteit, het epische karakter en/of de what-the-fuck-factor van die confrontaties. Geloof me, ik wil zó graag een paar tipjes van de sluier oplichten, maar je gaat me die spoilers nooit vergeven.



weetje • weetje

Er is endgame-content, of in elk geval iets dat daarvoor door kan gaan. Gelukkig maar, want je zult de wereld van Death Stranding zelfs na het échte, finale én definitieve einde nog geen vaarwel willen zeggen. Al wil je het wel allemaal eerst een paar dagen laten bezinken. Hoe ze die extra speeltijd precies met dat échte, finale en definitieve einde rijmen? Tja, ook daar kom je liever zelf achter.

Lekker liken

Na een tijdje wordt duidelijk dat je de wereld met andere gamers deelt. Die »







Je hebt van die luxe bergbeklimmers, die hebben voor onderweg een bungalowtent met wc bij zich.

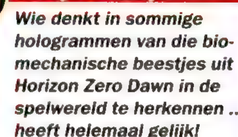
REVIEW

PS4

zie je niet (al kun je ze heel soms horen), maar ze kunnen net als jij boodschappen achterlaten. Bijvoorbeeld door je op gevaren of een goeie route te wijzen. Nog belangrijker is dat de ladders/klimtouwen die zij in hun game achterlieten ook door jou kunnen worden gebruikt, en vice versa dus. Later in de game zul je bruggen, snelwegen, batterijladers, beschutting tegen de regen en nog heel wat andere structuren kunnen optrekken. Die kun je liken. Yep, liken. Met een duimpje, en ik kan je vertellen: je zult zo'n oplaadstation of ladder op de juiste plek vanuit de grond van je hart liken. Wanneer deed je dat voor de laatste keer bij een Insta-post? Zelf likes verzamelen draagt overigens bij aan je status als transporteur en dat past dan weer volledig in hele opzet van connecties leggen. Weer zo'n simpel maar geniaal spelmechanisme.

En die baby op je buik dan?

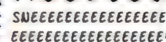
Aan verrassingen en totaal van de pot gerukte ingrediënten geen gebrek in de Death Stranding-cocktail. Je hebt intussen vast al door dat ik nog geen woord repte over die ongeboren baby op je buik. Een van de vele mysteries in het verhaal dat soms net iets te vol is gestouwd met symboliek, pseudowetenschap, socio-culturele vraagstukken en fuck-ups met het ruimte-tijdcontinuüm. Met personages die zich van jouw aanwezigheid (als speler, en niet als Sam) bewust lijken. Maar ook met een paar schaamteloze product placements en een cameo die je eerder uit de beleving rukt dan iets aan de game bijdraagt. Het uitleggen van die weirdness zorgt ergens rond uur 28 voor een korte dip in het tempo en neemt naar het einde toe te veel van de gameplay over. Maar er zijn genoeg twists en holy fuck-momenten om je van de skiptoets weg te houden.



weetje • weetje

Wie denkt in sommige hologrammen van die bio-mechanische beestjes uit Horizon Zero Dawn in de spelwereld te herkennen ... heeft helemaal gelijk!

Ach, wie de eerste zes uur overleeft – en die raggen razendsnel voorbij – zit er voor de rest van de rit aan vast. Hou je focus op verhaalmissies en ga zo diep op in de trip dat meer alleen maar beter voelt. Uitputtend soms, dat wel, maar uiteindelijk toch beter. Weet ook, meneer Kojima, dat ik tearjerk-momenten al van veraf zie aankomen. Ik heb het droog gehouden, maar het is de eerste game na de eerste Red Dead Redemption en The Last of Us die me zo vaak en op zo veel manieren heeft geraakt.



SCORE 90

Een hiking-simulatie die je wil blijven spelen dankzij een unieke stealth-beleving, een sociaal element en een gestoord maar episch verhaal dat zijn weerhaken in je ziel slaat. Niet voor iedereen, maar wie eenmaal om is, krijgt de spelbelevingen van het jaar. Ja, in meervoud ja.

RAF

Ik voerde enkel die missies uit die het verhaal voortduwden. Tel daar het dubbele bij op voor optionele en social stuff ... en de endgame!

46 UREN

18

BASICS

ACTIE-AVONTUUR
KOJIMA PRODUCTIONS
1 SPELER
OUT NOW

MEESTERWERK IN HET KLEIN

THE WITCHER 3: WILD HUNT

GOLD AWARD

Er is een wonder geschied. The Witcher 3: Wild Hunt is uit op de Nintendo Switch. Niemand behalve Jacco dacht dat het mogelijk was, dus is het wel zo eerlijk dat hij je vertelt waarom deze versie zo bijzonder is.





Ik ben uitgelachen, bespot en uitgemaakt voor 'gekke fanboy'. Niemand geloofde dat The Witcher 3 ooit op de Nintendo Switch zou draaien, maar toch is het gebeurd. Mijn favoriete game ooit is nu te spelen op het kleine scherm, en dat is briljant.

Ik wil geen epistel schrijven over waarom The Witcher 3 een meesterwerk is, noch ga ik in op Wouters befaamde/beruchte 88 uit 2015. Ik heb er uitgebreid met hem over gesproken en geconcludeerd dat we van mening verschillen. Een beetje maar, want ook hij kan de onmenselijke hoeveelheid kwaliteit en kwantiteit van de game waarderen. The Witcher 3 kent namelijk bakken met meeslepende, angstaanjagende en emotionele verhalen waar geen eind aan komt. Elke keer dat Geralt een ogenschijnlijk doodnormale monsterjacht start en vervolgens verwikkeld raakt in een zijmissie die in elke andere game als main quest zou voldoen, dacht ik: dit is onmogelijk. Maar dat is wel mogelijk, en nu zelfs in het klein.

Grafisch wonder

The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition – beter bekend als 'The Switcher 3' – is een grafisch wonder, maar niet op het grote scherm. De dynamische resolutie van de game is maximaal 720p in de dock en oogt daardoor nogal onscherp. Als je de keuze hebt om de prachtige PS4- of Xbox One-versie te spelen (en van plan bent om allleen op het grote scherm te spelen) dan is het een no-brainer. Tekst is dankzij een hogere resolutie prima leesbaar, maar de rest is alsof ik m'n bril heb afgezet.

In het klein is dat een totaal ander verhaal, want daar verbloemen de beperkte afmetingen van het Switch-scherm een hoop van de (on)scherpe randjes. Sterker nog: het is Halo Anniversary Collection-maker Saber Interactive gelukt om alle NPC's, belachelijk goede physics en andere features van de originele game over te zetten naar de Switch-versie.

> **"Ook de fantastische DLC-uitbreidingen Hearts of Stone en Blood and Wine staan op de cartridge."**

Het resultaat is dat Geralts haar en bomen in de wind wapperen, terwijl je op Roach de ondergaande zon tegemoet rijdt – iets wat je in titels als Breath of the Wild niet eens tegenkomt. Het resultaat is dat ik spelend door het huis loop, meegezogen word in quests die ik eigenlijk weer een beetje was vergeten en m'n ogen uitkijk in de prachtige en tegelijkertijd grauwe wereld.

Daarbij verdient het geluid eveneens kudo's, want hoewel het duidelijk licht gecomprimeerd is, klinken stemmen en de magistrale soundtrack stukken beter dan bij de gemiddelde Switch-port.

Meesterwerk in het klein

The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition is dus geen aanrader op het grote scherm, maar in het klein is het een wonder. Bovendien staan ook beide fantastische DLC-uitbreidingen Hearts of Stone en Blood and Wine op de cartridge, wat het totaalaantal speeluren naar minstens 120 tilt. Veel games zijn tegenwoordig ontzettend lang, maar het grote verschil met The Witcher 3 is dat elke minuut met liefde is gecreëerd. Het is een RPG waar we over tien jaar nog over praten en het is fantastisch dat de game nu ook onderweg te spelen is.

weetje • weetje

De naam 'The Switcher 3' was de interne ontwikkelnaam voor de port. Bij lancering heeft CD Projekt Red er zelfs T-shirts van laten drukken.



Geralt nadert een dorpje van Amish. Als je daar iemand met z'n hand in de mond van een paard ziet, is het een monteur.

SCORE 94

'The Switcher 3' is op het grote scherm niet de beste versie, maar in het klein is dit meesterwerk een magische ervaring.

JACCO



Je bent minstens 120 uur bezig met de game, maar vermoedelijk houden de uitzonderlijk goede zijmissies je dubbel zo lang bezig.

120+ UREN



BASICS

RPG
SABER INTERACTIVE / CD PROJEKT RED
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW • SWITCH



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

CODEMASTERS VALT DOOR DE MAND

GRID

Het is ruim twee jaar geleden dat games als Forza 7, GT Sport en Project Cars 2 verschenen, dus virtuele benzinesnuivers zijn wel weer toe aan een verse racegame. Kan Grid die leegte opvullen of speelt Codemasters handig in op de droogte? Florian neemt plaats achter het stuur.


Slecht weer, een afstand van meer dan 250 kilometer ... Mathieu van der Poel zou er spontaan een hongerklop van krijgen.

In de preview van Grid deed ik een gewaagde uitspraak door te zeggen dat de nieuwe Grid niets minder dan een ordinaire money grab is en weinig te maken heeft met liefde voor autosport. Daar ben ik inmiddels van overtuigd; Grid is absoluut niet de game waar we op hoopten en al helemaal niet de zogenaamde reboot van de serie.

Polijstbeurt

Laat ik met het goede nieuws beginnen. De vroege versie die ik heb gespeeld voor de preview was werkelijk bezaaid met bugs en glitches, en was technisch zo slecht dat ik ervan uitging dat de retailversie verre van perfect zou zijn. Ik weet niet hoe Codemasters het heeft geflikt, maar in de extra maand die ze hadden door de game uit te stellen heeft er blijkbaar een flinke polijstbeurt plaatsgevonden. Met de day one-patch geïnstalleerd is er bijna niets meer over van de buggy code die ik heb gespeeld, en eerlijk is eerlijk: dat had ik niet verwacht. Daarvoor verdient Codemasters respect, maar het blijft in dit geval een beetje het probleem met het polijsten van een drol: het blijft een drol.

Barrel

Ander goed nieuws is de setup van de Career Mode. Je hebt namelijk vanaf het begin van de game toegang tot alle classes, zoals 4-wheel drive, open racer, tuners, touring, American muscle en oldtimers. Je kunt zelf kiezen met welke class je wilt beginnen en kunt zelfs halverwege iets compleet anders proberen als de events je niet bevallen. Je hebt alle vrijheid en begint niet heel cliché met een barrel dat je moet upgraden. Top!

Daarnaast zijn er toffe Invitational Events. Hierin kun je rijden met de meest iconische scheurijzers, of dat nou een klassieke Mini is of een state of the art Ferrari. Soms zijn het races, soms zijn het time trials, maar het is allemaal vermakelijk. De progressie door je career is leuk, maar de gameplay is op z'n hoogst middelmatig.

Reboot

Aangezien dit de reboot van de Grid-serie wordt genoemd, verwacht je dat de game teruggaat naar het eerste deel. De eerste Grid was ook verreweg de beste uit de serie en was te omschrijven als een bikkelharde arcaderacer met uitdagende AI en geavanceerde physics die je veel meer feedback gaven dan de gemiddelde arcaderacegame. En deze reboot ... is dat niet!

Arcaderacers speel ik in third-person en simulator-racegames in first-person, en als het even kan met stuur en pedalen. Bij Grid weet ik van gekkigheid nog steeds niet wat nu het best is. De game is te arcady voor first-person, maar te sim voor third-person. Spelen met een stuur is niet veel beter, dus switch ik af en toe maar een beetje. Niks voelt echt goed.

Lachwekkend

Het heeft vooral te maken met de merkwaardige besturing van de auto's. De wat oudere gamer weet nog wel hoe auto's in racegames vroeger om hun as draaiden in plaats van echt grip te hebben en te sturen met de banden. Alsof je de auto altijd vanuit het middelpunt bestuurt


Ik vind 911 een rare type-aanduiding. Bestaat er soms ook een Porsche 112?

in plaats van met de voorwielen. Grid heeft daar ook last van. Sterker nog, de banden raken visueel vaak de grond niet eens! Dat zie je niet echt als je aan het rijden bent, maar wel bij je tegenstanders, als je een replay bekijkt, of in de korte ingame filmpjes. Het ziet er niet alleen lachwekkend slecht uit, maar je kunt ook zien hoe de auto's om hun as draaien.
Je krijgt hierdoor ook totaal geen feedback van wat er met je banden gebeurt tijdens het rijden. Zelfs na een paar uur spelen blijft de besturing vreemd. Je leert er wel mee omgaan, en dan is het goed te doen om de races te winnen, maar het is niet zoals het hoort – zeker niet in een Grid-game.



BBS is een bekend velgenmerk. Of is zijn sponsor toch de vereniging Bridge Brengt Samen uit Eemnes?

Kinderlijk eenvoudig

De besturing en physics vormen een groot deel van het probleem van deze nieuwe Grid, maar zeker niet het enige. Naast het feit dat de game gewoon niet echt lekker speelt, zit er bijvoorbeeld totaal geen sensatie in de races vanwege de ondermaatse AI in de game. Ze reageren amper op elkaar of op jou en willen allemaal dezelfde lijn met dezelfde snelheid rijden, zelfs als dat betekent dat ze daarvoor met z'n vieren naast elkaar de bocht moeten aansnijden. Als het te druk is in een bocht, crashen ze. Altijd.
De AI is ook zo ingesteld dat tegenstanders alleen maar competitie leveren zolang je niet op de eerste plaats staat. Zodra je de nummer één inhaalt, is het net alsof de AI opgeeft en is het kinderlijk eenvoudig om ze achter je te houden. De AI is bovendien altijd aanzienlijk langzamer zodra je de laatste ronde in rijdt en je nog niet op de eerste plaats staat. Het zal bedoeld zijn om de race spannend te maken, maar het zorgt juist voor saaie races, waarin je helemaal niet wordt aangespoord om beter te worden of echt je best te doen.

"De reboot van Grid? Pfff ... laat me niet lachen. Deze Grid is een ordinaire money grab, simpel."

Dynamische resolutie

En als ik dan toch bezig ben met zeiken, moet ik ook nog even het slappe geluid vermelden. Zo'n beetje alle auto's hebben blijkbaar (heel irritant!) een pops & bangs-map gekregen, maar het geluid kan ik het best omschrijven als vuurwerk, maar dan heel erg in de verte. Ik heb een prima surround-set-up en meerdere dikke headsets, maar het geluid heeft totaal geen oomph, hoe hard je het ook zet.
Kun je dan in elk geval nog genieten van prachtige eyecandy? Nee helaas, want de game gebruikt een van de meest agressieve vormen van dynamische resolutie die ik ooit in een game heb gezien. Met een aantal auto's in het scherm is de game blurry, maar zodra je eerste bent klimt de resolutie aanzienlijk omhoog. Niet dat je daar vrolijk van wordt, want de omgevingen zijn kaal en hebben simpele textures.

Eend

Last but not least is de track layout gek genoeg niet helemaal correct. Zo zijn bochten net even wat langer of scherper dan normaal, of beginnen ze later of eerder. Vooral de laatste lange bocht op het Brands Hatch-circuit klopt voor geen meter, en die heb ik niet alleen inmiddels al duizenden keren gereden in games, maar ook een paar keer in het echt. Alsof het in de editor van de game uit de losse pols is neergelegd.
Ik had niet alleen zin in een nieuwe Grid, maar überhaupt in een vette racegame. Des te groter is de teleurstelling in deze game, die op z'n best middelmatig is. De reboot van Grid? Pfff, laat me niet lachen! Codemasters zag een opening in de markt en probeert daarvan te profiteren met de naamsbekendheid van een serie die ze toevallig nog op de plank hadden liggen. Als het eruitziet als een eend, zwemt als een eend en kwaakt als een eend, dan is het waarschijnlijk een eend. En Grid is een ordinaire money grab, simpel.



Die screenshot-makers zijn soms ware stuntmannen.

SCORE 52

Ik zou je de nieuwe Grid van harte aanbevelen als je niet van racegames houdt en dat graag zo wil houden. Racegameliefhebbers moeten Forza, GT Sport of Project Cars blijven spelen, of gewoon wachten op de nieuwe Need For Speed.

FLORIAN



Ik was er na een uurtje of tien reviewen echt helemaal klaar mee. Enorme doorzetters zullen zo'n 25 uur doen over de Career Mode.

25 UREN



BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW

VIDEOGAMEFITNESSFUN

RING FIT ADVENTURE



Wie dacht dat Nintendo al hun gestoorde accessoire-ideeën in de Nintendo Labo-games had gestopt, zit er goed naast. Met Ring Fit Adventure heeft de Japanse ontwikkelaar namelijk de simpele pilates-ring omgetoverd tot een daadwerkelijke controller – tot groot genot (en lijden) van onze Samuel.



Mijn sportschool heeft een machine staan – als ik daar een halfuurtje mee bezig ben, kun je me kotsmisselijk wegdragen. Vooral die Snickers en Bounty's zijn killing ...

REVIEW

SWITCH

Als iemand die zichzelf het liefst 24/7 onderdompelt in games, maar tevens goed voor zichzelf wil zorgen, moet ik één ding toegeven: fitness is kut. Er is toch niks leuk aan om bijvoorbeeld te rennen tot je de verzuring in je benen voelt? Maar elke man die op een eenzame avond z'n arm zo'n beetje uit de kom sjort om een paar seconden hemels geluk te kunnen voelen, kan je vertellen dat heftige lichamelijke inspanning een heel stuk bevredigender is als er een directe vorm van beloning aan verbonden is.
Daarom is het ook zo raar dat er nog nooit een goed product is gemaakt dat de inspanning van fitnessoefeningen succesvol heeft weten te combineren met het plezier van games. Er zijn zeker goede pogingen geweest, zoals Let's Dance, Xbox Fitness en Beat Saber, maar die waren het allemaal nét niet. Ze waren allemaal ofwel niet fitnesserig genoeg, ofwel niet gamerig genoeg.
Ring Fit Adventures is anders. Het is nog niet het perfecte huwelijk tussen fitness en videogames, maar het komt er wel – als eerste – heel dicht bij in de buurt. En wel om twee simpele redenen: het is én een complete videogame, én een volledige, intensieve fitness-ervaring.

Squatten

Dat laatste kan ik niet genoeg benadrukken: deze game heeft me harder verslagen dan bijvoorbeeld een Dark Souls, en ik ben iemand die minstens twee keer per week intensief sport. En nou kun je de intensiteit/moeilijkheidsgraad van de game op elk moment aanpassen, maar *mama didn't raise no pussy*, hè?

> **"Nog niet het perfecte huwelijk tussen fitness en games, maar 't komt er wel dicht bij in de buurt"**

Hoe dan ook, beginnen met spelen/trainen is bijzonder makkelijk: je klikt twee Joy-Con in de bijgeleverde accessoires (beenband en Ring-Con), stelt je geslacht, gewicht en geschatte conditie in en je kunt gaan met die banaan. Elke actie is verbonden met een fitnesshandeling; zo ren je door de speelwereld heen door hard te trappelen. Moet je verdedigen tegen vijandelijke aanvallen? Dan druk je de ring tegen je buik en span je je buikspieren aan tot de aanval voorbij is. Mag je zélf aanvallen? Dan moet je een van de vele oefeningen uitvoeren die (afhankelijk van de kleur) je armspieren, beenspieren, kern of balans (yoga) trainen.
En die oefeningen zijn geen grap, omdat de schade mede bepaald wordt door hoe goed je de oefening uitvoert en dus hoe goed je conditie is. Bij bijvoorbeeld een squat moet je zo diep mogelijk door je knieën voor dat extra beetje damage, en dat voel je al heel snel!

Bodybuilden

Het magische aan Ring Fit Adventure is dat het niet bij die oefeningen blijft. Dat dit leuker zou worden dan Wii Fit stond buiten kijf, maar ik had echt niet verwacht dat dit een volledige RPG zou worden met statistieken, levels, sidequests, crafting, dorpjes, koddige NPC's, hilarische vijanden, skill trees, ontgrendelbare uitrustingen, minigames en bodybuilder-draken.
Dat heeft er mede voor gezorgd dat ik Ring Fit Adventure zo vermakelijk vond dat ik me echt verheugde op elke nieuwe sessie. (Zolang m'n lichaam dat toeliet tenminste, want dit is geen game die je langer dan een à twee uur per dag zult kunnen spelen.)
Het enige wat ik zelf veranderd zou hebben, is de grote hoeveelheid HP die vijanden hebben, waardoor de battles soms wat grindy voelen. Meer dan twintig langzame Leg Raises om één vijand te verslaan voelt minder bevredigend aan dan bijvoorbeeld vier vijanden achter elkaar verslaan met vijf reps per vijand. En de work-out zou identiek zijn geweest.
Maar laat één ding duidelijk zijn: Ring Fit Adventure is revolutionair. Want het slaagt absoluut in z'n missie om fitness toegankelijker én vermakelijker te maken. Meer van dit dus!



weetje • weetje
Aangezien je twee lósse Joy-Con nodig hebt, kun je dit niet spelen op je Switch Mini zonder die controllers erbij te kopen.

SCORE **89**

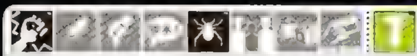
Ring Fit Adventure zorgt er niet op magische wijze voor dat je het gevoel van spierverzuring opeens zult verwelkomen, maar het garandeert wel dat je écht eens van je luie reet komt.

SAMUEL



Als je elke dag een sessie van een halfuur doet, kun je drie maanden lang nieuwe dingen doen.

50+ UREN

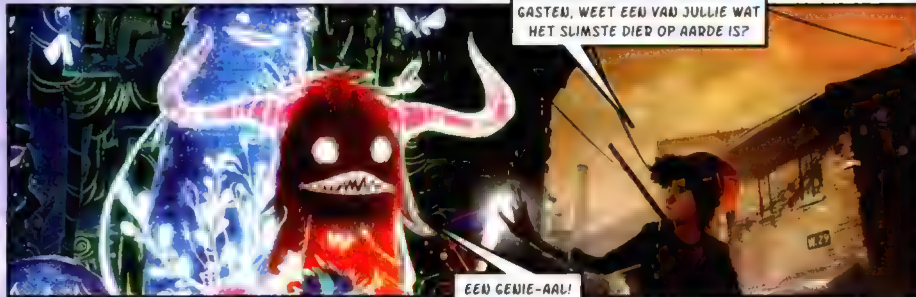


BASICS
FITNESS-RPG
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

CHARMANT MAAR TIKKIE PRETENTIEUS

CONCRETE GENIE

Het eerste wat Samuel opviel aan Concrete Genie was de manier waarop de gezichtsuitdrukkingen van de personages geanimeerd waren: in stop-motionstijl, net als de films van Laika Studios. Soms moet je gewoon op uiterlijk afgaan.



Kunstzinnig stijltje, melancholische sfeer, intieme setting ... Concrete Genie voelt en oogt als een indiegame. Maar dat is het niet: ontwikkelaar Pixelopus is een studiootje dat eigendom is van Sony. Ze hebben hiervoor nog maar één game gemaakt (het abstracte en ritmische Entwine) maar die wist eigenlijk alleen esthetisch te overtuigen; qua gameplay werd het al snel eentonig. Gelukkig zie je aan Concrete Genie meteen dat het op elk mogelijk gebied een stuk ambitieuzer is. Deze game vertelt een emotioneel verhaal, bevat verrassend menselijke personages en wil imponeren met een combinatie van conventionele en originele gameplay-elementen.

weetje • weetje

De personen van Concrete Genie zijn minder tweedimensionaal dan je wellicht denkt; zelfs de levens van de pestkoppen worden uiteindelijk op behoorlijke menselijke wijze blootgelegd.

Je bestuurt Ash, een jongen die in het vervallen, deprimerende plaatsje Denska woont en dagelijks wordt gepest, en daarom voornamelijk met z'n gezicht in z'n schetsboek te vinden is. Zijn avontuur begint wanneer de pestkoppen pagina's uit zijn schetsboeken scheuren en zijn schetsen over heel Denska verspreid raken. Tijdens zijn zoektocht naar de kostbare stukken papier komt een van zijn schetsen tot leven, waarna ze samen op een magische verfkwast stuiten.

"Wie dacht zijn creativiteit te kunnen botvieren met die verfkwast, zal bedrogen uitkomen."

Graffiti

Concrete Genie leunt aanvankelijk op bekende platformactie, waarbij Ash (met de behendigheid en grip van een Nathan Drake) door Denska klautert en springt, of op stille, stealthy wijze langs pestkoppen moet glippen. Niet bepaald bijzonder of vernieuwend. Qua spelplezier moet de game het dus voornamelijk van die magische kwast hebben, want in combinatie met de immer groeiende verzameling aan schetsen kan Ash er prachtige, kleurrijke creaties mee schilderen op de vele grauwe gebouwen van Denska. Door simpelweg de schouderknop in te drukken en de controller te bewegen, kun je zo gemakkelijk allerlei objecten en wezens op muren kalken. Hiermee verdrijf je niet alleen de duisternis van de stad, maar je lost er ook omgevingspuzzels mee op: de rode, gele en blauwe graffitibeesten die je creëert (de 'genies' uit de titel) kunnen namelijk respectievelijk obstakels in de fik steken, stoppenkasten van stroom voorzien en kisten verplaatsen met een windvlaag. Concrete Genie is dan ook op z'n best wanneer je het platformen naadloos aan het combineren bent met het schilderen en die simpele doch vermakelijke puzzels, want dat is wanneer dit het meest als een échte videogame aanvoelt in plaats van een uit de hand gelopen kunstproject.

Illusie

Wie van Concrete Genie wil genieten, moet zijn of haar verwachtingen wel effe bijstellen. Want wie net als deze veeleisende Spanjaard dacht zijn of haar creativiteit te kunnen botvieren met die verfkwast, zal bedrogen uitkomen. Het enige wat jij in feite doet, is aangeven waar de schilderingen geplaatst moeten worden en hoe groot of klein je ze wilt hebben; het is uiteindelijk de game zelf die daadwerkelijk 'tekent' (aan de hand van de schets die je kiest). Jij schildert dus niet echt; je selectéért. En daar is niets mis mee, maar dit zorgt er wel al snel voor dat Concrete Genie simplistischer en oppervlakkiger aanvoelt dan het zich voordoet. Het probeert de illusie in stand te houden door in het laatste deel van de game opeens van genre te wisselen (dan wordt het plotseling een actiegame) maar ook dat kan niet verbloemen dat Concrete Genie beter is in het creëren van sfeervolle beelden dan werkelijk memorabele gameplay.

Al met al is dit een lekker koddig spelletje dat zeker genoten kan worden voor z'n kleurtjes en chillheid, maar persoonlijk vind ik het nét een tandje te pretentieus. Net als veel indiegames, inderdaad.



weetje • weetje

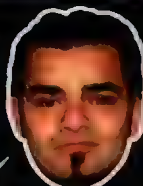
De game bevat twee speciale modi exclusief voor de PSVR, waarin je in first-person wat vrijer kan 'schilderen'. Leuke tijddodertjes, maar niet veel meer dan dat.

PS4 | REVIEW

SCORE 68

Eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik een beetje klaar ben met (indie) games die met sombere paletten en fluitmuziek 'emotioneel commentaar proberen te geven op de tragiek van adolescentie', enzo. Maar dat Concrete Genie charmant is, kan ik niet ontkennen.

SAMUEL



Na een uurtje of zeven heb je alles echt wel gezien, hoor.

7 UREN

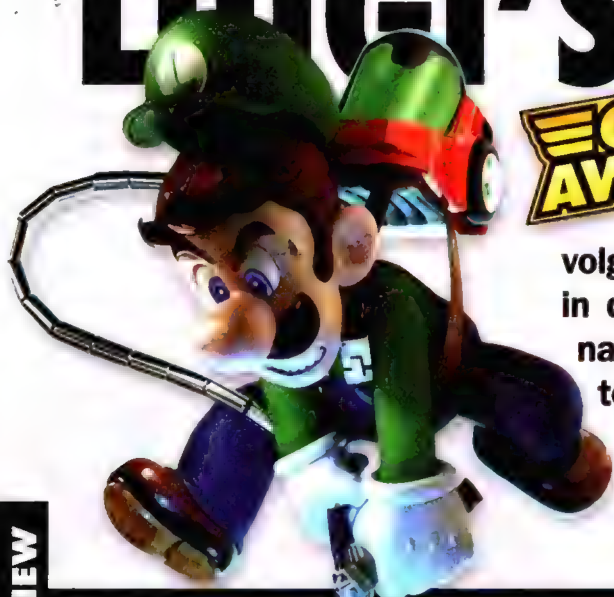


BASICS

ACTIE-PLATFORMER
PIXELOPUS / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

ZUIGT ZEER ZEKER NIET

LUIGI'S MANSION 3



Na de remake van Zelda: Link's Awakening kon Jurjen meteen verder met het volgende Nintendo-avontuur; deze keer met Luigi in de hoofdrol. Nu is een nieuwe Mario of Zelda natuurlijk altijd welkom, maar zit de wereld nu echt te wachten op een derde Luigi's Mansion?

De eerste Luigi's Mansion verscheen 'in plaats van een echte nieuwe Mario' in 2001 als debuutgame voor de GameCube. Helaas was die game toen wat te klein en eenvoudig om het gemis van een echte nieuwe Mario te doen vergeten.

De tweede Luigi's Mansion verscheen in 2013 en maakte de potentie van 'Luigi met een stofzuiger op spokenjacht in een oud landhuis' wél waar door dit concept over de volle breedte uit te smeren met veel meer spoken, puzzels en gameplay-variatie dan de voorganger, in niet één maar vijf landhuizen.

En daarmee was de rek van het concept er ook wel uit. Dacht ik. Maar toen ontving ik Luigi's Mansion 3.

> **"Verplichte kost voor elke avontuurlijk ingestelde Nintendo-fan"**

15 verdiepingen

De valkuil van het maken van een uitgebreidere versie van deel 2 ('Nu met nóg meer spookhuizen!') heeft Nintendo slim ontweken, en dat blijkt al tijdens het openingsfilmpje.

Luigi, Mario, drie Toads en prinses Peach toeren met een bus naar hun vakantiebestemming: geen spookhuis maar een luxe hotel deze keer. Maar daar blijkt het natuurlijk wél te spoken. Iedereen behalve Luigi wordt opgesloten in een schilderij, en Luigi krijgt van Professor E. Gadd een nieuwe, nóg betere stofzuiger om mee op spokenjacht te gaan.

Hm, nu ik dit zo tik klinkt het toch weer wél heel erg als een uitgebreidere versie van Luigi's Mansion 2. Maar zoals gezegd is het gelukkig geen versie met tien mansions, maar met één hotel geworden. Maar dan wel een hotel met vijftien verdiepingen, en elke verdieping heeft een compleet eigen, vaak knotsgek thema. Zo is er een fitnessverdieping, een museum-met-dino-expo-verdieping en ... nou ja, het is natuurlijk het leukst om het allemaal zelf te ontdekken. Daar draait deze derde Luigi in feite ook om: dingen ontdekken. En daarvoor heb je meer mogelijkheden dan ooit.


Eén ding is wel duidelijk: dit zijn geen lachgasballonnen.

Feilloze logica

Juist door de vele mogelijkheden om dingen te ontdekken liep ik tijdens mijn eerste uren in de game nog weleens vast. Ik begon in elke kamer maar wat lukraak te zuigen en flitsen tot ik echt niet meer verder kon en dan nog maar eens wat andere dingen probeerde. Maar spelenderwijs begon ik de feilloze logica te doorzien waarmee puzzels en omgevingen zijn opgebouwd.

Zie je iets dat open kan? Bijvoorbeeld een kast of een kist? Ga erbij staan en druk op X om het te openen. Zie je iets dat kan draaien, bijvoorbeeld een wiel of propeller? Je moet eraan zuigen of ertegen blazen. Zie je iets met een opmerkelijk vlak stuk? Je moet je plopper ertegenaan schieten en aan het touwtje van de plopper zuigen om het naar je toe te trekken. Zie je een groen lampje? Gebruik je flitslamp om het te triggeren. Zie je iets breekbaars of wankels? Gebruik je sprong om het kapot te maken of om te stoten. Lijkt er ergens



iets te ontbreken? Gebruik je UV-lamp om het zichtbaar te maken. Zie je een rooster of tralies waar Luigi niet doorheen kan? Je moet je uit slijm gebouwde tweelingbroer Gooigi tevoorschijn toveren en met hem erdoorheen gaan. Zie je iets wat van stof is gemaakt? Zuigen. Losliggende dingen? Zuigen. Iets wat kan rollen? Zuigen. Een bal aan een touw of ketting? Zuigen! En natuurlijk heb je die stofzuiger in de eerste plaats gekregen om spoken op te zuigen.


Hier laat Luigi zich niet door weerhouden. Als computernerd weet hij alles van hekken.

Hengelen en slammen

Je hebt de standaard spoken in rood, geel en blauw. De gele vluchten snel, de rode moet je van voren flitsen en van achteren zuigen (ik kan er ook niks aan doen). De blauwe zijn het makkelijkst, al dragen ze soms maskers of zonnebrillen om zich tegen je flitsen te beschermen.

Net als in eerdere Luigi-avonturen voelt het opzuigen van de spoken weer een beetje aan als hengelen, waarbij je Luigi tegengesteld aan de beweegrichting van het spook moet bewegen om het binnen te halen. Is dat ver genoeg gelukt, dan kun je deze keer het spook op de grond (of andere spoken) 'slammen', wat de spokenjacht een welkome en lekker aanvoelende extra dimensie geeft.

Uiteraard zijn er ook weer vele speciale, eenmalige spoken die als minibazen en eindbazen functioneren en die elk een eigen aanpak verlangen. Ook daarbij kun je de regels uit mijn vorige alinea weer als richtlijn nemen. Zie je bij de eindbaas iets dat kan draaien? Een opmerkelijk vlak stuk? Een rooster of tralies waar Luigi niet doorheen kan?

Het puzzelen in Luigi's hotel blijft tot het eind leuk doordat de game enerzijds steeds nieuwe dingen op je pad schuift, en anderzijds trouw blijft aan zijn eigen inherente logica.

En uiteraard wordt daarbij de kracht van de Switch gebruikt voor de fraaiste vormgeving ooit van een Luigi-avontuur.

Geestkat

Vergaap je maar eens aan de vele details in de volgepakte omgevingen, en hoe heerlijk chaotisch alles door elkaar vliegt wanneer je als een malle begint te zuigen. Sta ook eens stil bij de overtuigende manieren waarop water, stoom en wapperende stoffen in beeld worden getoverd. En let eens op de gezichtsuitdrukkingen van Luigi, bijvoorbeeld tijdens de vele korte filmmomentjes, zoals bij het betreden van een nieuwe kamer, of bij een onverwachte gebeurtenis.

Er zijn best veel van die onverwachte gebeurtenissen die je missie soms heerlijk in de war gooien. Opeens gaat een geestkat er bijvoorbeeld vandoor met het zuurverdiende liftknopje naar de volgende verdieping. Of de kaart van een verdieping blijkt niet meer te kloppen.

De verdiepingen zijn ook écht heel erg verschillend van elkaar, en niet alleen qua thema en uiterlijkheden. Neem bijvoorbeeld die filmstudio-verdieping die ik in mijn preview al noemde. Die verdieping is eigenlijk één grote puzzel die je moet oplossen door als Luigi verschillende filmpjes met Gooigi op te nemen en voorwerpen van het ene decor naar het andere te brengen. Klinkt niet echt als iets wat je in eerdere Luigi's Mansions hebt meegemaakt, toch?

Sommige verdiepingen, zoals die museum-met-dino-expo-verdieping, hebben maar een stuk of vier kamers. Andere veel meer. Je weet nooit precies wat je te wachten staat. En dus is het altijd weer cool als de liftdeuren opengaan en je voor het eerst een nieuwe verdieping mag betreden.

Onvergelijkbaar

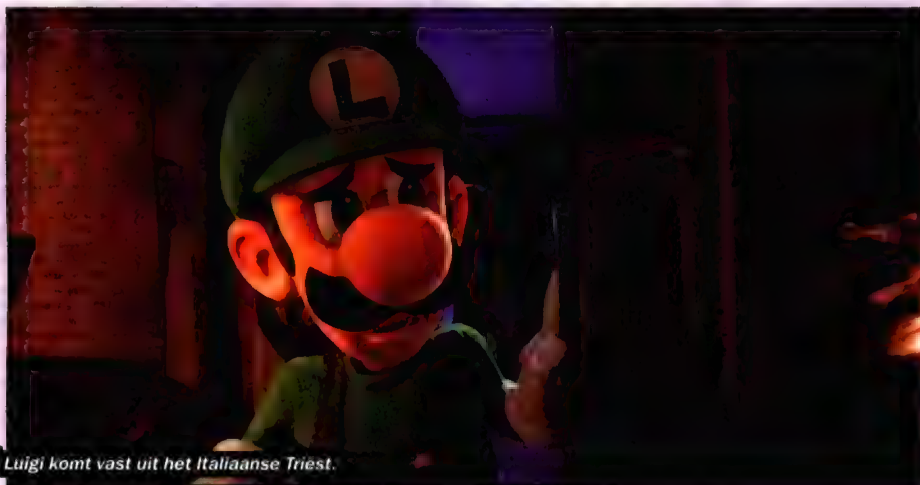
Ik heb er 15 uur over gedaan om deze derde Luigi's Mansion uit te spelen. Dat maakt de speelduur ongeveer even lang als die van Luigi's Mansion 2, maar dit derde deel biedt binnen die tijdspanne wél veel meer variatie, verrassingen en, gewoon, puur vermaak.

Tot het eind bleef ik genieten van de gevechten met spoken, nieuwsgierig naar wat er ging komen, en voelde ik me verwend door de rijkdom aan details om in op te gaan en aan te zuigen.

Door hun beperktere opzet zullen Luigi's avonturen misschien wel nooit zo groots en grandioos aanvoelen als een nieuwe Mario of Zelda, maar door diezelfde beperktere opzet is de Luigi-gameplay wel uniek en onvergelijkbaar met die van welke andere game dan ook. En dat maakt deze derde en beste Luigi's Mansion dan ook net zo goed als een nieuwe Mario of Zelda. Sowieso verplichte kost voor elke avontuurlijk ingestelde Nintendo-fan.


weetje • weetje

De game is heerlijk om co-op met een tweede speler te spelen, maar de competitieve multiplayerstand kon me juist totaal niet boeien.


Luigi komt vast uit het Italiaanse Triest.



SCORE 92

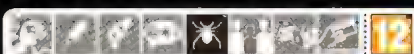
Door de opzet als een hotel met 15 zeer gevarieerde verdiepingen is dit Luigi's meest veelzijdige, meest verrassende, fraaiste en leukste avontuur tot op heden geworden.

JURJEN



De verdiepingen vol variatie, verrassingen en vermaak nemen per stuk gemiddeld een uur van je tijd in beslag.

15 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
1-8 SPELERS
OUT NOW

'YOOKA-KAY-LAYLEE MOTHERFUCKER!'

YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

GOLD AWARD

Graddus was twee jaar geleden zo'n beetje de enige fan van Yooka-Laylee. Een 87 gaf hij de spirituele opvolger van Banjo-Kazooie, en daar staat-ie nog steeds achter. Voelt de switch naar 2,5D in The Impossible Lair niet als een stap terug?

REVIEW



PS4 XBOX ONE SWITCH PC





Bizar hoeveel haat Yooka-Laylee twee jaar geleden over zich heen kreeg. Zo herinner ik me een mailtje van Ed, waarin onze eindbaas wilde controleren of de 87 aan het eind van mijn review wel klopte. "Die game scoort op InsideGamer een 6 en op Gamer.nl krijgt-ie een onvoldoende. Was je wel 100 procent nuchter toen je de game testte?" Ja, dat was ik en achter dat cijfer sta ik nog steeds. Wat mij betreft is Yooka-Laylee na Super Mario Odyssey de beste 3D-platformer van deze gen.

Niet langer vergelijkbaar

Inmiddels is er een opvolger, Yooka-Laylee and the Impossible Lair genaamd. Niet langer in drie dimensies, maar in twee. En een half. Waarmee de game zich dus beter laat vergelijken met een moderne 2,5D-titel als Donkey Kong: Tropical Freeze dan een klassieker als Banjo-Kazooie. En hé, laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: ontwikkelaar Playtonic slaagt er wederom in om kwalitatief bijzonder dicht in de buurt te komen van het 'bronmateriaal'. Misschien nog wel meer dan bij het origineel!

Dat is allereerst te danken aan de snaarstrakke controls. Yooka en z'n maatje Laylee springen, zweven en slaan zich heerlijk soepel een weg door de almaar moeilijker wordende levels. De nummer 1 frustratie bij dit soort spellen is natuurlijk dat je een bodemloze put in duikt door haperende knoppen. Maar de keren dat ik afging was het echt alleen maar mijn eigen schuld, en ik besefte dat ik gewoon beter moest worden.

> **"Je kunt de game in theorie uitspelen zonder een voet in ook maar één ander level te zetten"**

Superhumane skills

Denk je sowieso al dat je een baas bent? Dan kun je het (jawel) ook direct opnemen tegen überslechterik Capital B! Zijn 'Impossible Lair' is namelijk vanaf de eerste minuut toegankelijk, dus in theorie kun je de game uitspelen zonder ook maar één voet in een ander level te zetten! Daar moet je echter superhumane skills voor hebben én een flinke portie geluk. Maar echt; vergeleken met Capital B's thuisbasis is Cuphead een eitje.

Gelukkig kun je je wapenen door eerst de rest van de game te voltooien. Aan het eind van elk level red je namelijk een van de bijen van de 'Beettalion', wat betekent dat je één keer meer geraakt kunt worden in de Lair.

Tussen de levels door verken je de overworld die bezaaid ligt met veertjes, tonics en andere collectibles. Met name de tonics zijn handig: ze maken je leven makkelijker, bijvoorbeeld doordat Laylee minder snel wegvliegt wanneer je geraakt wordt. De tonic-mechanics zijn echter nooit overpowered. Net zoals de hele game prima in balans is.

Mailtje van Ed

Yep, ik ben echt een beetje verliefd op de nieuwe Yooka-Laylee. Het heeft dezelfde charme als het origineel en zit technisch zelfs nog beter in elkaar. En de muziek, man ... Het is Grant Kirkhopes beste werk sinds Perfect Dark.

En weet je wat het allermooist is? De rest van de wereld is het deze keer met me eens! Een mailtje van Ed hoef ik dus niet te verwachten ... [je was weer eens te laat met je tekst, baklap! En 'bezaaid' schrijf je niet als 'bezaait' - Ed].



weetje • weetje

Overal op de overworld vind je hendels die, als je ze omzet, de spelomgeving verschuiven en bijvoorbeeld half onder water zetten. Net als in het origineel heeft elk level dus meerdere varianten!

SCORE 90

Waar ik me bij de eerste Yooka-Laylee echt moest verdedigen, is dat bij The Impossible Lair veel makkelijker. Soepel, charmant en uitdagend: dit is een platformgame zoals verder alleen Nintendo ze maakt.

GRADDUS



Tel er voor alle collectibles gerust een paar uurtjes bij op.

15 UREN



BASICS
PLATFORMGAME
PLAYTONIC GAMES/ TEAM17 DIGITAL LIMITED
1 SPELER
OUT NOW

GRAATMAGER

MEDIEVIL (2019)

Over het algemeen is Florian een vrolijke jongeman die van vrolijke dingen houdt. De stijl en setting van MediEvil vindt hij dan ook niet zo heel boeiend, maar de dikke knipoog en humor in de game des te meer.


Ben je op zoek naar loot, krijg je glas in loot.

Horror, Halloween en andere duistere content is niet aan mij besteed, maar ik heb me als klein ventje uitstekend vermaakt met MediEvil voor de eerste PlayStation (1998). Nu, ruim 21 jaar na de release van het origineel, had ik behoorlijk veel zin in een nostalgische beleving, maar helaas valt vooral de gameplay door de mand.

> "Het is bijna knap te noemen dat de 'camera' steeds precies zo is opgesteld dat je niks ziet."

Loser

MediEvil is een action-adventure/hack & slash-game met in de hoofdrol Sir Daniel Fortesque. Door een misverstand wordt Daniel na zijn dood door de koning uitgeroepen tot oorlogsheld, waarna hij wordt herboren om opnieuw de strijd aan te gaan met het kwaad. In werkelijkheid bakt Daniel er geen hol van en kwam hij door de allereerste pijl die door de vijand werd afgeschoten om het leven. Daniel is een loser, maar niemand weet dat.

De gameplay is simplistisch, waarbij je als een soort dolle stier door de dungeons rent en alles neerhakt wat beweegt. Op wat boss-battles na hoef je niet na te denken over wat je doet; je bent eigenlijk continu aan het buttonbashen. Het probleem is alleen dat het met meerdere vijanden op het scherm verzandt in een grote chaos, en het pijnlijk duidelijk wordt dat dit in feite een game van 21 jaar oud is.

Frustrerend

Wat grafische pracht en praal betreft zit het wel goed met deze remake. De game is volledig opnieuw opgebouwd voor de PS4, maar er is helaas niet of nauwelijks gesleuteld aan de gameplay. Daardoor kan ik deze remake niet anders omschrijven als onhandig en frustrerend, hoewel de verpakking helemaal up-to-date is.

Zo kreeg ik acuut flashbacks van hoe kut de camera vaak was in dit soort games. Het is bijna knap dat de 'camera' steeds precies zo is opgesteld dat je niks ziet, of zelfs ergens achter blijft hangen. Te vaak ga je dood omdat de camera niet meewerkt, en dat is juist in deze remake extra frustrerend ...

Klunzigheid

De game heeft namelijk geen checkpoints. Als je doodgaat, zul je het level opnieuw moeten spelen. Dat is op zich niet zo erg als het aan je eigen skills zou liggen, maar in dit geval gaat het te vaak om de klunzigheid van de game zelf. Zo is er een boss-battle waarbij je pijlen vanaf een draaiend plateau moet schieten, maar ben je uiteindelijk meer aan het vechten met de camera en de besturing. En ja, elke keer als je doodgaat begin je weer helemaal vanaf het begin van het level en wordt alles gereset. Geloof me: na tien keer zo doodgaan en tien keer hetzelfde level spelen, komt de stoom uit je oren. Jammer, want de humor is fantastisch.

Achterhaald

Het is pijnlijk dat alleen de humor de tand des tijds heeft doorstaan, terwijl de gameplay achterhaald, slordig en ronduit frustrerend is.

Ik zou je deze remake dan ook alleen aanraden als je warme gevoelens hebt bij het origineel, maar zelfs dan moet je er rekening mee houden dat dit soort oude games in je gedachte vaak een stuk leuker zijn dan in werkelijkheid.


Zo'n gebit ... dat kan echt niet door de beugel!

REVIEW | PS4

SCORE **50**

Grafisch is MediEvil weer helemaal actueel en de humor is tijdloos. Aan de gameplay is echter niets veranderd, waardoor dit het perfecte voorbeeld is van hoe onhandig en frustrerend dit soort games vroeger waren.

FLORIAN



De speelduur hangt af van hoelang je oldskool gameplay en leveldesign trekt! Waarschijnlijk word je er al na een uurtje knettergek van.

10 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE / HACK & SLASH
OTHER OCEAN EMERYVILLE
SONY
1 SPELER

OOK GESPEELD

WAAROM ZITTEN ER GEEN 40 UREN IN EEN ETMAAL EN TWAALF DAGEN IN EEN WEEK?!

DE MART SMEETS VAN DE VIDEOGAMES

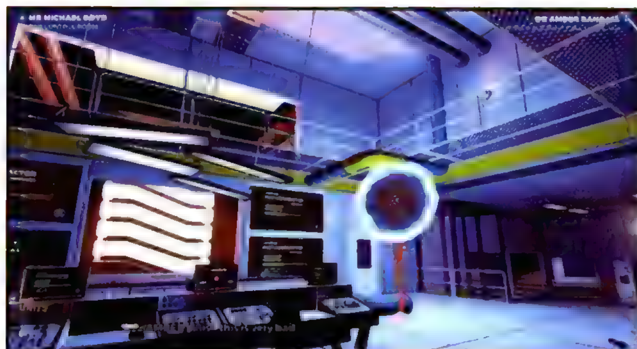


Titel: **The Bradwell Conspiracy**
Platform: PS4, Xbox One, PC, Switch, iOS
Prijs: € 19,99

Sommige mensen doen zich graag intelligenter voor dan ze zijn. Ze gebruiken dure, pretentieuze woorden als abject en gravitas, maar doen dat puur uit onzekerheid. **En een beetje uit dommigheid.** The Bradwell Conspiracy is precies zo, maar dan in gamevorm. Want jongens, wat probeert dit spelletje slim over te komen, met z'n vernuftige plot en arty farty visuals. Het is bijna aandoenlijk. Helemaal als je je realiseert dat de puzzels die je moet oplossen om uit het Stonehenge Museum te ontsnappen echt te simpel voor woorden zijn!

Andere, minder doordachte dingetjes zijn een hoofdpersoon die even clunky bestuurt als een tank met een kapotte rupsband en objecten die lukraak in de lucht zweven omdat de engine de wet van Newton niet begrijpt.

De sfeer is absoluut het sterkste punt van de game. De omgevingen kennen veel detail, waarbij ik om de haverklap werd verleid om één of ander alledaags kantoorartikel te checken. Gewoon, omdat het kan. Ook leuk: overal foto's van maken. **De hoofdpersoon is namelijk z'n stem kwijt en moet nu door middel van een camera communiceren – op zich een grappig idee** De andere belangrijke puzzelmechanic in de game (objecten printen met een 3D-printer) voelt eveneens fris aan.



Maar net als je The Bradwell Conspiracy een beetje gaat waarderen, laat het spel door z'n dramatische performance op consoles weer een scheet in je smoel. Ondanks z'n lage poly-count dipt de game regelmatig onder de 30 fps, en voor je gevoel zelfs onder de 20. Dat het slechts vijf uur duurt om de credits te zien, helpt ook niet echt mee ...

Dus, The Bradwell Conspiracy is wat mij betreft de digitale tegenhanger van Mart Smeets: oogt best professioneel en babbelt makkelijk, **maar is één grote façade** ... Kak, nu ga ik ook dure woorden gebruiken!

OORDEEL:



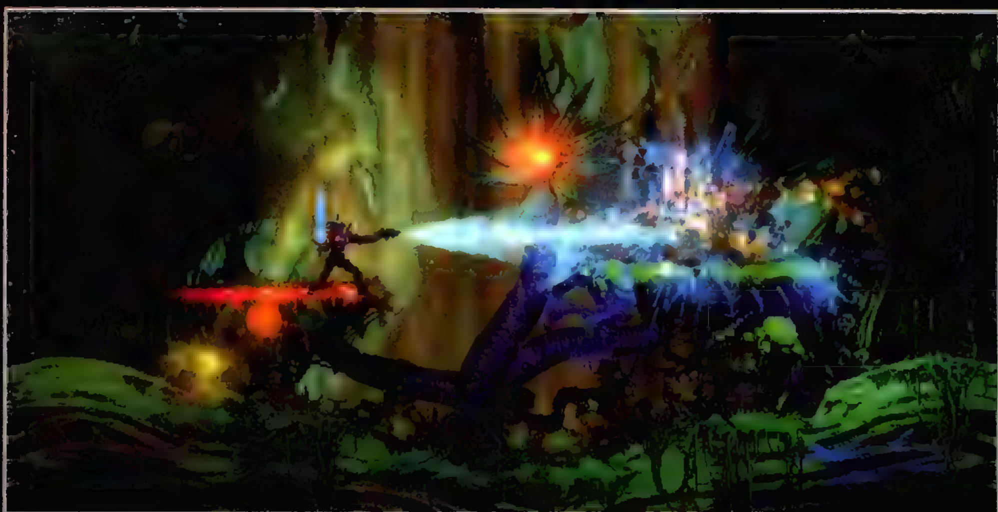
HELP, M'N WIJSVINGER EN PINK ZIJN KAPOT!



Titel: **Valfaris**
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 24,99

Zo'n drie jaar geleden kwam er een indiespelletje uit genaamd Slain: Back From Hell, en ik wilde echt heel erg veel van die game houden. Esthetisch en technisch was ie namelijk uitstekend. Het had prachtige, sombere pixel art, en zowel het thema als de soundtrack van de game waren verdomd metal. Slain was zo'n game waarin je avatar na het verslaan van een baas letterlijk ging headbangen, en daar zijn er gewoon niet zo veel van, weet je?

Inhoudelijk vond ik de game maar matig. De gameplay was met z'n herhalende hack & slash-combat en typische 16-bit platformbullshit (stekels waar je meteen van doodgaat, enzo) iets te simplistisch. Slain was lekker, maar niet geweldig. Het miste een paar dingen, **zoals belachelijke guns**, weet ik nu.



Valfaris, de geestelijk opvolger, is dus alles wat Slain had moeten zijn. Zo is de gameplay gevarieerder en diepgaander, mede omdat je altijd drie verschillende uitwisselbare wapens met je kunt meedragen: pistolen, zwaarden en (energiezuigende) kanonnen. Gecombineerd met de achterlijke hoeveelheid bazen – **allemaal met extreem metal namen als 'Bloodroot Demon'** – is Valfaris een game die zich met gemak kan meten met genrehoogtepunten als Gunstar Heroes en Contra III. Heerlijk origineel is ook hoe je selectief moet omgaan met de valuta van de game (Resurrection Idols). Je kunt ze inzetten als checkpoints, upgradematerialen óf meer HP, maar niet als alle drie tegelijk. Heel slim! Ook is Valfaris dankzij de kleurrijke biomechanische scifi-look nóg oogstrelender dan Slain, en dat zonder die 'dit is een interactieve Slayer-albumhoes'-kwaliteiten te verliezen. Valfaris is de meest metal game van heel 2019 én lijkt ook nog eens speciaal voor mij gemaakt. Geef dit eens héél snel een kans!

OORDEEL:



KUTREVIEW VOOR EEN KUTSPEL



LET OP: Onderstaande review is in ongeveer vijf minuten in elkaar geflanst door een achterlijke chimpansee. Precies dezelfde manier waarop WWE2K20 gemaakt is, dus.

Wwe2k20 is heel slecht spel. Er zitten allemaal bugs (engels woord: niet-afheden betekent het!(in, dat is echt heel slecht maar de animaties zijn ook zijn niet mooi. Ik weet wel hoe het kan, want **de ontiwkklaar van de WWE-games die heet Yuke s die ging ineeens weg aan het begin** en toen moest visual Concepts het overnemen van ze. Dat is niet een goede studio. Ze hebben echt een slecht spel van WWW2K20 gamaakt!

Wil je beginnen met de bugs? Er zijn filmpjes op intrenet die eigenlijk best grappig zijn, met een schijtrechter die in de kruis van de worstelaar ruikt hahahah maarja je wilteen serieus wortelgame dus ja, die vind je misschien niet grappig als je een sereiuis worstgame wil. Worstelen is serieus en grappig maar dit spel is alleen slecht SLECHTTTT!! Wat is er dan zo slecht: de graphisch. Mannetjes gaan door mekaar heen, heeeel lelijk is dat. **ze springen soms door de andere heen of ze staan gewoon stil en ze doen niks**. Soms gaan de filmpjes in het midden weg en dan zat een worstenlaar net in zijn verhaal. Ze zijn zo leljik, heel plasticcen hoofden en rare haaren. Niuew is dat je met een mannetje of vrouw kunt spelen in je Careire mode . nou, lekker belangrijk, net alsof het wel leuk is met een mevrouw. iK snap het niet want de vorige www-spellen waren zo slecht niet?

Titel: WWE2K20
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 59,99



Yuke's komt nooit meer terrug. Weet niet wat ze nu doen, hopelijk een leuke game, maar ze zijn wel nodig hoor, anders kan deze worstelenserie wel in de affelbak. Nou wat moet ik nog meer vertelen ik weet het niet meer maar ik heb wel nog een tip: **koop deze spel niet!** Hij kost gewoon 60, euro echt onglofelijk is dat..Het koste misschien 50 euro om hem te maken!

PS: Voor wie het nog niet begrepen had: WWE2K20 is een kutspel. Ja, nog slechter dan de tekst hierboven! Duidelijk is dat er een inferieure ontwikkelaar op heeft gezeten die geen idee had wat-ie aan het doen was. Wil je dit jaar toch een worstelfix, graai dan WWE2K19 uit de budgetbak. Of anders 2K18. Of 17.

SCORE 40

HEERLIJK OUDERWETSE APENMISHANDELING



Titel: Super Monkey Ball: Banana Blitz HD
Platform: Switch
Prijs: € 34,99

Yes! Super Monkey Ball is terug en dat is reden zat voor een feestje! De wereld heeft in deze donkere tijden echt weer behoefte aan vrolijke apen die in doorzichtige ballen door magische werelden rollen. Het gaat overigens niet om een nieuwe game, maar om een remaster van de Wii-launchtitel Banana Blitz. Waar dit deel in de reeks vooral om bekendstond was de toevoeging van een springknop. **Voordat je boos wordt** omdat dit de klassieke Monkey Ball-formule verpest, kan ik je geruststellen: de game wordt eigenlijk nog een tikkeltje leuker omdat je kan springen. Echt waar!



De graphics zijn in deze remaster flink opgepoetst en Sega heeft als leuk extraatje de eeuwige mascotte Sonic als speelbaar personage toegevoegd, en die past bijzonder goed in de kleurrijke levels. Ook is voor het eerst in de franchise een online klassement beschikbaar, **voor het geval je behoefte hebt om je skills te vergelijken met andere apenrollers aan de andere kant van de wereld.** De belangrijkste verandering is echter een ontbrekende functie: de motion controls met de Wii-mote zijn omgewisseld voor heerlijk ouderwetse besturing met analoge sticks.



Deze manier van de wereld manipuleren (je beweegt feitelijk het speelbord, niet de aap) is zonder twijfel uiterst strak te noemen, wat geen overbodige luxe is in de moeilijker levels die je later in de game tegenkomt. En geloof me: dit is hoe Monkey Ball gespeeld moet worden!

Banana Blitz is trouwens niet de beste Monkey Ball ooit gemaakt; het leveldesign is iets minder creatief dan dat van zijn voorgangers en de eindbaasgevechten per wereld hadden ze gewoon moeten overslaan. De minigames zijn helaas ook niet zo fantastisch als in de vroegere games, hoewel ze zelfs 40(!) minigames uit de originele Banana Blitz hebben verwijderd voor de remaster. Toch zit er meer dan genoeg balanceerplezier in deze remaster om te bewijzen dat de wereld een beetje beter wordt door die harige apenvrienden. Binnenkort een echte nieuwe game, Sega? Alsjeblieft ...?

OORDEEL:





DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



Afgelopen maand vond Dreamhack Rotterdam plaats, het grootste game-evenement ooit in Nederland gehouden! Natuurlijk waren wij ook van de partij met onze eigen gamepiramide, waar alleen de beste der besten de top bereikte ...

ESPORTS RUBRIEK

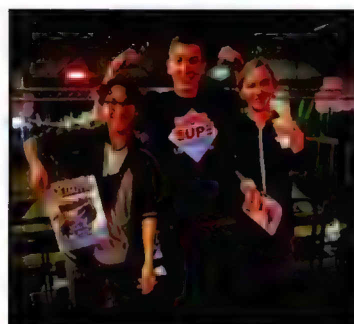
DREAMHACK ROTTERDAM

Het is en blijft een uniek wereldje, dat gamewereldje. De ene dag zit je helemaal in je eentje achter je pc Counter-Strike te spelen en de andere dag sta je tussen duizenden andere fanatieke gamers ... tenminste, als je aanwezig was bij Dreamhack Rotterdam.
Dreamhack is al ruim twintig jaar het walhalla voor gamers. Hallen vol met de nieuwste games, vetste goodies, tofste cosplay en grootste esports-toernooien. In Rotterdam was dat niet anders; de ontknoping van de Rotterdam Games Week was een gigantisch succes en daar droegen de vele duizenden bezoekers hun steentje aan bij.



PU IN THA HOUSE

Midden in een van de hallen van het Rotterdam Ahoy stond een gigantische piramide vol met computers. Samen met LG hadden we namelijk het plan opgevat om ter plekke een toernooi te organiseren, en iemand kwam vervolgens met het idee van een vier meter hoge piramide, waarop uiteindelijk de beste Fortnite-speler aan de top zou staan.
Terwijl Tjeerd, Dennis, Lucas en Martin de hele boel aan elkaar ouwehoerden, deden zestien Fortnite-spelers een poging de piramide te beklimmen. Behoorde je tot de beste 50 procent, dan mocht je een Level Up. Daarvoor moest je killen, overleven of zelfs een Victory Royale zien te behalen.







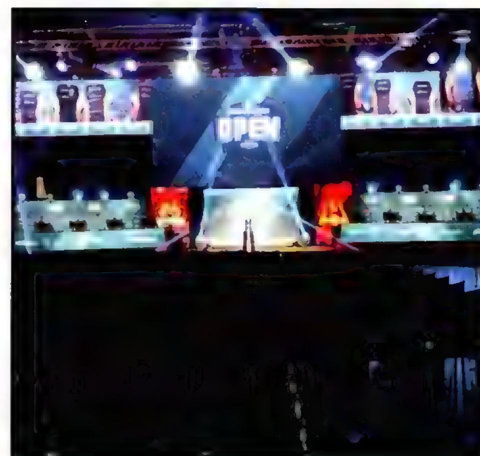
Het niveau was hoog; van jonge gasten die in no-time een appartementencomplex bouwden tot kampioenen verstoppertje spelen. Alle tactieken werden uit de kast getrokken om bovenaan in die piramide te komen. Op een gegeven moment moest zelfs een speler voortijdig het speelveld verlaten omdat hij in een potje als twaalfde eindigde met 'slechts' zeven kills!
Aan het eind van het weekend hadden we in totaal dertien winnaars gekroond. Allemaal mochten zij boven op de piramide poseren voor een foto; 50 euro in de ene hand, een PU'tje in de andere.

CASHEN

Honderd meter verderop lag het prijzengeld een tikkie hoger. Voor het CS:GO-toernooi was namelijk 100.000 dollar beschikbaar gesteld. Dat had naar een Nederlandse winnaars kunnen gaan, ware het niet dat die al allemaal in de poulefase werden uitgeschakeld. Maar goed, dat is ook niet zo vreemd als je het als hobbyist opneemt tegen (semi-)pro's die tienduizenden euro's per jaar verdienen. CR4ZY wist het toernooi te winnen en dat leverde het team 50.000 dollar op.
Ook bij het Dota 2-toernooi lag een aardig bedrag voor het oprapen: in totaal bedroeg de prijzenpot maar liefst 250.000 dollar (de hoogste esports-prijzenpot ooit in Nederland). Er leek een enorme stunt in de maak toen het onbekende team Demon Slayers de finale haalde en een 2-0 voorsprong pakte. Favoriet Alliance stelde echter net op tijd orde op zaken en wist alsnog met 3-2 te winnen.
Wat beide toernooien gemeen hadden, was het feit dat de teams de supporters flink wisten te vermaken, en dat was te merken aan het decibelgehalte in de zalen.

EERSTE STAPPEN

Ondanks een geringe Nederlandse inbreng werden teams toegezongen door de in grote getale aanwezige fans. Zoals bekend moet Nederland nog heel wat ondernemen om echt mee te gaan tellen op esports-gebied, maar in Rotterdam zijn zonder meer de eerste stappen gezet. ✖



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Fuzzy Tauntaun en Dagobah Slug Slinger. Wat of wie zijn dat, in godsnaam?!

A) Twee boeven in de game The Outer Worlds.
B) Twee van de cocktails die de Wonderspons wegtikte.
C) Twee paarden in de pc-versie van Red Dead Redemption 2.

2

Jurjen is gek op kastelen, kun je eerder in deze PU lezen. Maar waar is hij bang voor?

A) Voor honden!
B) Voor zombies!
C) Voor mensen!

3

Hoe werd de komst van iOS 11, waarbij allerlei games vanwege de overstap op een 64bits-systeem opeens niet meer werkten, ook wel genoemd?

A) Developer's Hell.
B) The Appocalypse.
C) App Inferno.

4

Jacco droomt rare dingen als hij eens níét over Uncharted 2 droomt. Waarover dan?

A) Over geblinddoekt hordelopen of agressieve mosselen.
B) Over Dennis Mons de Wonderspons of boze Pokémon-personages.
C) Over deadlines of z'n favoriete Albert Heijn-caissière.

5

Hoe hebben wij ons speciale Call of Duty: Modern Warfare-toernooitje op de redactie gedoopt?

A) Het Gouden Speclap-toernooi.
B) Het Moderne Warhoofden-toernooi.
C) Het Call of PUty-toernooi.

6

Youtuber Rickachu staat erom bekend dat hij vooral games van ...

A) ... Rockstar speelt.
B) ... EA speelt.
C) ... Nintendo speelt.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DEZE THRUSTMASTER ESWAP PRO-CONTROLLER VOOR PS4!

Die kun je dus helemaal naar eigen wens indelen!

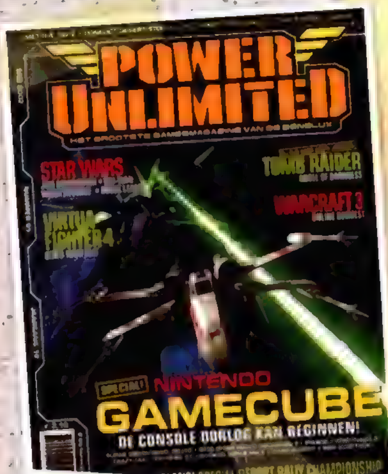
PU 311 LIGT 17 DECEMBER IN DE WINKEL

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BLIKKEN WE TERUG OP GAMEJAAR 2019 EN BEPALEN WE DE GOTY!
- KIJKT GRADDUS NAAR DE LEUKSTE, BESTE EN MEEST HILARISCHE SIM-GAMES
- VLIEGT RAF NAAR LOS ANGELES VOOR BLIZZCON ...
- ... OM DAARNA IN JAPAN RAINBOW SIX SIEGE AAN DE TAND TE VOELEN
- KRIJGEN JULLIE EINDELIJK WOUTERS REVIEW VAN SHENMUE III
- WAAGT DE SPONS ZICH AAN DE REVIEW VAN STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
- MAG JACCO EEN CIJFER ONDER POKÉMON SWORD/ SHIELD PLAKKEN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Je hoeft mij echt niet te vertellen dat ik oud word – dat merk ik zelf elke ochtend als ik uit m'n bed kruip. Als ik ooit op een dag 's ochtends pijnvrij ben, dan ben ik die nacht ervoor gestorven.
Wel dacht ik tot op heden dat mijn geheugen nog redelijk functioneerde. En omdat ik me eigenlijk niet één Star Wars-cover voor de geest kon halen, was ik er dan ook van overtuigd dat deze illustere naam zelden of nooit op de voorkant van de PU heeft gestaan.
Niets is minder waar. Na wat vluchtig graafwerk in mijn Ouden Doosch kwam ik er binnen een paar minuten al vier tegen! Nee, je hoeft me echt niet te vertellen dat ik oud word ... heeft iemand een dweiltje voor die plas onder m'n stoel?
ED







AFSCHEID VAN EEN PLANT

Herinneren jullie je Sergio nog? Ach, zo'n fijne plant ... Nooit te beroerd om je bij te staan tijdens eindeloos lange streams of rumoerige Tetris-sessies, en zo'n ontzettend geduldige luisteraar! Nee, geen onvertogen woord als je je frustraties eens uitte; Sergio bleef altijd de rust zelve.
Nu blijkt dus dat-ie planttyfus heeft. Dat zegt Martin tenminste. Het ziet er in elk geval niet lekker uit en al z'n ooit zo trotse groene blaadjes en stengels zijn nu bezaaid met etterende gezwellen. Als Sergio een mond had, zou hij het uitschreeuwen van de plantenpijn. Daarom hebben we besloten Sergio uit z'n lijden te verlossen. We begraven hem daarna op z'n favoriete plekje buiten, tussen de peukjes van Spons. Bedankt voor alles, Sergio, je was zo'n fijne plant.





Sergio (en Wouter) in betere tijden.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

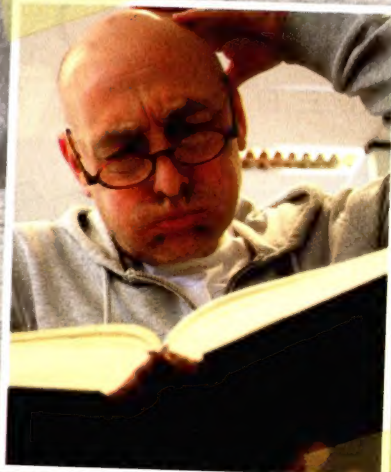


YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ja hoor; ook deze maand vond ik weer een paar verschrijvingen van PU-redacteuren die ik effe met jullie wil delen.

- ✗ Zij slaan de bal mis = Misschien niet fout volgens onze Belg, maar wij Ollanders slaan 'de plank' mis (daar zal Raf het dan wél weer mee eens zijn).
- ✗ Een monopolie van één partij = Ken je die mop van dat duo dat altijd met z'n tweeën was?
- ✗ Op de klepel beschouwd = Op de keper beschouwd is dit helemaal fout.
- ✗ Hoe hard hij ook van de toren blaast = Zo'n fout zal ik zelf nooit maken, of blaas ik nu hoog van de toren?
- ✗ Gooide flink wat kolen op het vuur = Ik zeg niks meer; dan gooi ik alleen maar olie op het vuur.

WOUTER EN MARTIN IN 190 LANDEN TE ZIEN OP NETLFIX

Dik anderhalf jaar geleden werd Martin gebeld of hij en een collega wilden figureren in een serie die werd uitgezonden ergens op een zender van KPN. Acteren kunnen we niet [schrijven ook niet - Ed], maar aangezien het toch ergens ver verborgen achter een decoder zou komen te staan, zouden alleen een zak aardappelen en een paardenkop het zien. Dus hop, Martin en Wouter klommen in de studio en deden net alsof ze wereldnieuws aan het bespreken waren (eigenlijk wat ze dus elke dag doen). Niet wetende dat deze serie anderhalf jaar later zou worden verkocht aan Netflix en nu dus in 190 landen beschikbaar is. Martin en Wouter zijn wereldsterren en reageren niet meer op e-mails. Dus eigenlijk is er op dat wereldsterren na niks veranderd ...





PU DOOR RICKACHU

Kulumnist van deze maand Rickachu stuurde ooit een open sollicitatie naar PU. Door zijn achtergrond als grafisch vormgever besloot hij z'n sollicitatie te verpakken in een 18 pagina's tellende Power Unlimited. Hij stelde zichzelf voor in De Redactie, pende een review over Thief, creëerde twee toffe specials en schreef toen ook al een eigen Kulum. De baan kreeg hij destijds niet omdat er simpelweg geen plek was op de redactie, maar met een échte Kulum deze maand komt zijn droom toch nog een klein beetje uit!



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Er was geen ruimte meer in het artikel voor deze foto, die Raf maakte tijden het RuneFest. Gelukkig hebben we dit rubriekje nog.



PHOTOBOMB: SOUTH PARK IRL

Check deze foto, gemaakt tijdens de Rotterdam Games Week (hadden we al gezegd hoe tof dat was?). Wat valt je als eerste op? Zie je die gast met vijf schermen – twee big-ass exemplaren onder en drie kleinere erboven? Pretty impressive huh? Nou, dat dachten wij ook, maar ... achteraf viel ons voornamelijk die gast op de voorgrond op, want die lijkt ECHT HEEL ERG op die dude uit South Park. Toch? TOCH?!



FRAMEDROP

JORDI PETERS







